HER AY CD'Lİ

98

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

LEVEL BU AY 80 SAYFA

LEVEL

OCAK 1998 • ISSN 1301-2134 • 500.000 TL (KDV DAHİL)

Türkçe Stratejiye Ne Dersiniz ?

EARTH 2140

FIFA 98

BLADE RUNNER

DARK EARTH

NUCLEAR STRIKE

BROKEN SWORD 2

CURSE OF MONKEY ISLAND

DREAMS

NBA LIVE 98

STARFLEET ACADEMY

PLAYSTATION VE SATURN OYUNLARI



TOMB RAIDER II

DONANIM : Sanal Ortamda Oyun, Master Drive Komple Yarış Seti, Mini PC Sega Pico

MULTIMEDIA : İngilizce Eğitim Programları, PC'nizde Dünya Turu, Buluşlar Dünyasına Yolculuk

LEVEL

ISSN: 1301-2134

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Gökhun Sungurtekin

Yazı İşleri
M. Berker Güngör,
Gökhan Habiboğlu, Batu Hergünsel,
Ozan Simitçiler, Ozan Ali Dönmez,
Sinan Akkol

Yazı İşleri Sekreterya
Yeliz Aygül

Görsel Yönetmen
Hayri Sinoğlu

Grafik/Bilgisayar
Didem İncesağır

Yazı İşleri Tel: (212) 283-4244
Yazı İşleri Faks: (212) 283-4254
Yazı İşleri e-mail adresi: chipyaz@chip.com.tr

Reklam Müdürü
Şebnem Karabıyık

Reklam Servisi Faks: (212) 269-5021

Abone Servisi
Asu Bozyayla
Nur Geçili
Funda Cavlı

Dağıtım Servisi
Nebi Danacı

Abone Servisi Faks: (212) 281-3908

Üretim Koordinatörü
Turgay Tekatan

Genel Koordinatör
Melih Şahin

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
Şakir Batumlu

Renk Ayrımı - Film Çıkış
GAMA
Tel: (212) 282-5322-23

Baskı
Uniprint A.Ş.
Tel: (212) 283-8371

Dağıtım
BİRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık
Peker Sokak, 26 Kat: 3
Levent - İstanbul 80620
Tel: (212) 283-4244
Faks: (212) 269-5021/ 281-3908

VOGEL Ankara Şubesi
Ankara Sorumlusu
Dilek Özgen Batumlu
Hafta Sokak, 12/5 G.O.P. 06700 Ankara
Tel: (312) 447-2772
Faks: (312) 447-1569

6 Aylık Abone Bedeli : 2.750.000 TL.
1 Yıllık Abone Bedeli : 5.000.000 TL.


VOGEL
Yayıncılık Ltd. Şti

Türkçe Oyun

Son zamanlarda oyun piyasasında oldukça sevindirici gelişmeler oldu. İlk olarak Seta firması, bence Red Alert'ten sonra piyasaya çıkmış en iyi gerçek zamanlı strateji oyunu olan Earth 2140'ı tamamen Türkçe olarak satışa sunacağını duyurdu. Açıkçası bu haberi ilk duyduğumda Türkçe'ye çevrilmesinin oyunun havasını bozacağını düşünmüştüm. Oyundaki birim ve görev tanımlamaları birebir şekilde çevrilirse, ortaya Microsoft ürünlerinde olduğu gibi garip bir Türkçe çıkabilirdi. Ayrıca seslendirmeler ne kadar başarılı olacaktı?

Oyunu gördüğümde bütün bu şüphelerimin yersiz olduğunu anladım. Oyundaki tüm terimlerin "gerçek" karşılıkları kullanılmış ve seslendirme yapılırken oldukça özenli çalışılmış. Sonuç: A'dan Z'ye her şeyiyle "anlayarak" oynanabilecek mükemmel bir oyun.

Türkçe olarak karşımıza çıkan diğer bir oyun ise Cryo firmasına ait olan Dreams. Geçen ay demosunu hayranlıkla izlediğimiz oyunun Türkçe sürümüyle karşılaşmak bizim için gerçekten büyük bir sürpriz oldu. Konuşmaların ağırlıkla yer aldığı oyun büyük bir yatırım sonucunda Raks New Media tarafından çok başarılı bir şekilde Türkçe'ye çevrilmiş.

Yenilikler bu kadarla kalmadı. Aral İthalat'ın dünya oyun piyasasının devlerinden Electronic Arts'ın temsilciliğini alması ile birlikte, Fifa 98, NBA Live 98 ve Nuclear Strike gibi uzun süredir beklenen oyunlar, orijinal kutuları ve Türkçe kullanım kılavuzları ile birlikte bilgisayar mağazalarında boy göstermeye başladılar. Bu gelişmeler sayesinde artık biz de tüm dünyada olduğu gibi en azından bazı oyunların orijinallerini alabileceğiz (unutmadan, orijinal oyun mutlaka karton bir kutu içerisinde kullanım kılavuzu ile birlikte satılır). Bu arada, bahsettiğim orijinal oyunların diğer ülkelere oranla Türkiye'de neredeyse yarı fiyatına satıldıklarını da belirtmeden geçemeyeceğim. Oyun tanıtımı sayfalarımızda tüm bu oyunların açıklamalarını bulabilirsiniz.

Oyun piyasası ile birlikte Level da gelişmeye devam ediyor. İstekleriniz doğrultusunda Level'a Multimedia ve Donanım bölümlerini ekledik. Ayrıca Sony'nin desteği ile bu aydan itibaren daha fazla Playstation oyunu tanıtacağız. Tüm bunları yaparken size ek bir yük getirmemeye çalıştık ve şimdilik bunu başardık. Derginin yeni içeriği hakkındaki görüş ve önerilerinizi lütfen bize yazın.

Yeni yılınız kutlu olsun...

Gökhun Sungurtekin

Star Trek:
The Next Generation - Birth Of The Federation



Turn bazlı uzay strateji oyunlarını seviyorsanız ve üstelik iflah olmaz bir Star Trek hayranıysanız işte size güzel bir haber, Micro Prose firması tam bu iki konuyu birleştiren bir oyun üzerinde çalışıyor. Master of Orion 2'nin yapımcısı da olan firme, yeni oyunda galaktik yönetim biçimini bir miktar bu oyuna benzetmeyi planlıyor. Uzayın derinliklerinin keşfedilmesi, kaynakların doğru harcanması, diplomatik ilişkilerin kurulması ve tabii topyekün savaş bu oyunun temel çıkış noktaları. Oyundaki galaktik yapı, ünlü gezegenler, şehirler, özel anlamı ve etkisi bulunan mevkiler, ırklar ve hatta uzay canavarları, yani herşey bugüne dek yapılmış Star Trek filmlerine sadık kalınarak tasarlanıyor. Temel olarak beş ünlü ırk ve otuz civarında da küçük uygarlık oyuna renk katıyor, tabii acımasız Borg ırkı da unutulmamış, onlar herkesin düşmanı. Siz oyunda beş ırktan birini seçiyor ve yönetiyorsunuz, ancak eğer ittifak kurabilir ya da esir edebilirseniz diğer küçük medeniyetlerin özelliklerinden de faydalanabiliyorsunuz, tabii her ırkın kendine has üstün ve zayıf yanları mevcut. Savaşa gelince, bu benzerlerinden biraz farklı, her gemiyi tek tek yönetmek yerine, filolar oluşturuyor ve genel emirler veriyorsunuz. Bundan sonra tek yapmanız gereken oturup komutanlarınızın marifetlerini seyretmek, savaş real-time ve üç boyutlu olarak gerçekleşiyor. Her gemi kendi işini yapıyor ve siz savaşı istediğiniz açıdan takip ediyorsunuz. Oyunun tahminen 1998 ortalarında piyasaya çıkması bekleniyor.



X-Com: Interceptor, Gelenek Bozuldu mu ?



X-Com denince aklınıza ne geliyor? Doğrusu üçüncüsünü ben pek tutmamıştım ama yine de ilk iki oyunun araştırma ve turn-bazlı savaş özelliklerini devam ettiriyordu. Tabii bu seri yapımcılarına bir hayli para kazandırdı, ancak MicroProse bununla yetinmeye niyetli görünmüyor. Nitekim serinin dördüncüsü tamamen farklı bir yöne doğru gidiyor, şimdi turn-bazlı yer savaşı yerini real-time uzay uçuş simülasyonuna bırakıyor. Hikaye şöyle, ilk üç işgal girişimi insanlara çok şey öğretmiştir, uzaylılardan ele geçirilen teknolojiler uzayın bilinmezliğinin kapılarını aralamıştır. Pek çok koloni ve uzay istasyonu kurulmuş, büyük şirketler derin uzayda maden ve üretim kolonileri oluşturmuştur. Ancak bu keşifler esnasında yeni bir uzaylı işgalinin sinyalleri belirir. Bu defa gafil avlanmak istemeyen insanlar tehdidi önce davranıp kaynağında durdurmaya kararlıdır, X-Com işin içine girer. Parasal destek şirketlerden gelmektedir. Sizin yapmanız gereken uzayın derinliklerinde istasyonlar kurmak, önceki oyunlarda olduğu gibi araştırma ve geliştirmeye önem verip uzaylıları durdurmanın bir yolunu bulmaktır. Ancak bu defa piyadelerin yerine avcı ve bombardıman gemileri kullanacaksınız. Önceden belirlenmiş bir görev yok, olayların akışını siz belirliyorsunuz. Gemileri donatıp, pilotları seçiyor, sonra da kurduğunuz filoyla beraber uçuşa çıkıyorsunuz. Oyun gelişmiş bir 3D engine üzerine kuruluyor ve artık moda olduğu üzere 3Dfx kartlarının desteğine başvuruyor. Firma oyunun pek çok benzer simülasyondan daha iyi olacağını iddia ediyor, bekleyip göreceğiz.



Güç Sizinle Olsun, Yine...



Satış rakamları Dark Forces 2'nin oldukça başarılı olduğunu gösteriyor, LucasArts da aynı fikirde olmalı ki bir expansion pack için kolları sıvamışlar. Yeni bölümün tam adı şu, Jedi Knight: Dark Forces 2, Mysteries of the Sith. Ancak alışılmış ek görev disklerinden çok daha fazlası olacak şekilde tasarlanan oyun, herşeyden önce yeni ve sevimli bir karakter içeriyor. Mara Jade eski bir İmparatorluk casusu, ancak kendi yoluna gitmeye karar vermiş. Olaylar Kyle Katarn'dan beş yıl sonra geçiyor. 14 görev boyunca yeni yerler görme ve yeni düşmanlar edinme fırsatınız olacak, ayrıca deathmatch için tasarlanmış 15 adet yeni seviye de mevcut. Tüm bunların üstüne pek çok yeni ve ilginç silah, ayrıca beş adet Force Power eklenmiş, chain lightning atmayı sevenlerin dikkatini çekerim. Bu kış sezonu içerisinde piyasada olacak, gözünüzü dört açın.

Ve Bir Star Trek Oyunu Daha



Herkes her konuda 3D FPS oyunları yapıyor, önümüzdeki aylarda en az yarım düzine daha Quake benzeri oyun piyasaya çıkacak. Tabii MicroProse firması da boş durmuyor ve kendi oyunlarını hazırlıyor. Konu hem çok alışıldık, hem de çok farklı denebilir. Star Trek lisansı altında hazırlanan Klingon Honor Guard adlı oyun, Star Trek evrenine alışılmış Federasyon gözlüğünden değil de, biraz farklı bir ırkın, Klingonlar'ın açısından bakma imkanı sunuyor. Yakında piyasaya çıkması ve büyük fırtına estirmesi beklenen Unreal ile aynı engine ve efektleri paylaşması planlanan oyunda, eğitiminin son aşamasında olan ve Klingon Yüksek Konseyi başkanına suikast yapanların peşine düşmek zorunda kalan bir Klingon Onur Muhafızları Birliği subayını canlandırıyorsunuz. Oyunun toplam onbeş seviyeden oluşması ve sizi yıldız gemilerinden tutun da yabancı gezegenlerdeki şehirlere dek pek çok yere götürmesi planlanıyor. Ne var ki sayılarının azlığına karşın bölümlerin bugüne dek hiç görülmemiş büyüklükte ve yapıda olacağı söyleniyor. Karşılaşacağınız düşmanlar ise tanıdık ırklardan oluşuyor, ne var ki zeka seviyelerinin çok yüksek olacağı ve ateş etmek dışında, alarm vermek, yardım çağırmak, atışlardan sakınmak ve birbirleriyle iletişim kurmak gibi pek çok alışılmadık eylemde bulunacakları vurgulanıyor. Özellikle Klingon ırkının acımasız savaşçı karakterinin ön plana çıkarılacağı oyun oldukça ilginç olacağa benziyor.



MechCommander Yolda



Real-time stratejilerin herhangi bir özelliği olmadığı söylenir, kaynak topla, inşa et ve savaştır, genelde hepsi birbirinin aynıdır. Bir süre sonra iş Doom oynamaya benzer, eğer siz de bundan dertli oyunculardansanız size iyi bir haberim var. MicroProse firması yeni bir oyunu bitirmek üzere, MechCommander isimli bu oyun konusunu ve içeriğini Mech Warrior robot simülatörlerinden alıyor, ancak bildiğiniz stratejilerden çok farklı. Senaryo gereği bitirmeniz gereken otuz civarında görev var, ancak düşmanınız olan Smoke Jaguar Klanı sizden daha güçlü. Burada sınırsız ünite yapma hakkınız yok, her görev için en fazla oniki robotluk bir takım hazırlayabilirsiniz, tabii para ve malzemeyi bulabilirseniz. Bir de bunlara değişik tiplerden oluşan ileri seviyede yapay zekalı pilotlar atadınız mı işinizin bir kısmı tamam demektir. Sıra bunları uygun görevlerde kullanmakta ve tek parça dönmelerini sağlamakta, malum gidenler gelmez, ama her görevde daha da tecrübe kazanabilirler. Fikir olarak biraz Cyber Storm havası varmış gibi görünse de, yapı olarak hiçbir benzerlik yok, en azından minyatür grafiklerle gözleriniz bozulmayacak ve tempo sizi esnetmeyecek kadar hızlı olacak. Buna network desteğini de eklersek bu yaz çıkması beklenen oyunun başarısız olması için bir neden yok gibi.



Quake 2 Almanya'da Yasaklandı!



Alman Bağımsız Değerlendirme Kurumu (USK) tarafından test edilen Quake 2, fazla kan ve şiddet içerdiği gerekçesiyle yasal satıştan menedildi. Kurul üyeleri oyundaki karakterlerin özellikle çok fazla insana benzetildiğini ve kullanılan şiddet unsurunun onsekiz yaş üzeri oyunculara göre bile fazla olduğunu bildirdiler. Tabii bu Almanya'da ilk yasaklanan oyun değil, daha önce Wolfenstein 3D, Postal, Carmageddon, Turok: Dinosaur Hunter, Resident Evil ve daha pek çok oyun benzer sebeplerle yasaklanmış, bunlardan bazılarının büyük değişiklikler ve kesintilerle piyasaya çıkmasına ancak izin verilmişti. Örnek olarak Carmageddon adlı oyundaki yayalar zombilerle değiştirilmişti.

LEVEL Hit 97



Real-time stratejide Türkçe dönemi...

Ufak bir yolculuk yapmak ister misiniz ? Evet siz, neden olmasın ki? Elimden tutun beyefendi, birazcık ileriye gideceğiz, 143 yıl kadar ileriye. Size göstermek istediğim bazı şeyler var. Aşağıya inmemiz gerekiyor, yeryüzü oldukça kirlendi çünkü. Bakın burası Birleşmiş Uygar Devletler, tüm işlerini makinelere bırakmış, yöneticilerini bile bilgisayar aracılığıyla şans faktörü ile belirleyen bir halk. Onların yaşamlarının yalnızca olasılıklar üzerine kurulduğu.... Rahatsız mı oldunuz ? O zaman bir da Avrasya Hanedanlığı'na göz atalım. Tahtın 37. Varisinin hüküm sürdüğü dönemdeyiz. Daha önceki hükümdarların da üzerinde çalıştıkları insan vücudunun değiştirilmesi projesini gerçekleştirdi. Artık bir beyin ve bir kaç mekanik parça halk üretmek için yeterli oluyor, böylelikle nüfus planlaması sözcüğü de yerini düzenli üretime bıraktı. Yüzünüz pek gülmüyor, burada yaşayanların da öyle, sınırlı kaynaklar için yapılan savaşlar bitmek bilmiyor. Ama herkes biliyor ki bu sonuncusu... Neyse sizi geri götürme zamanı geldi. Fazla neşeli bir yolculuk olmadığı için üzgünüm , ama torununuzun torununun doğum gününde alabileceği en güzel hediyenin bir kaç çip ya da bir onarım hakkı olmasını engellemek için bir şeyler yapmak zorundasınız. Hemen.....

SİS VE KARANLIK

Earth 2140 başarılı, hem de TÜRKÇE bir demonun ardından bizleri ana menüsü ile karşılıyor. Ana Menüde karşınıza çıkan ikonlardan üstteki Birleşmiş Uygar Devletler (BUD), ortadaki Avrasya Hanedanlığı (AH) tarafında oyuna başlamanızı, alttaki ise önceden kaydettiğiniz bir oyunu yüklemenizi sağlar. Ana menüde fareyi sağa sola hareket ettirerek diğer seçeneklere de ulaşabilirsiniz:



Yerel Ağ: Oyunu eski tabirle network altından oynamanızı sağlar.

Seri-Modem: Seri bağlantı ya da modem kullanarak birden fazla kişiyle oynamanız amacıyla.

Veri tabanı: Oyundaki tüm araç, yapı ve birliklerin sayısal özelliklerini sunar.

Giriş: Demoyu tekrar izlemek isteyenler için.

Hazırlayanlar: Oyunu hazırlayan kim var kim yoksa gösterir.

Çık: Oyundan çıkmanızı sağlar (Hadi ya?!)

Seçiminizi yaptıktan sonra karşınıza çıkacak dünya haritası üzerinde savaşacağınız alanı belirleyin. Size verilecek (bi daha söylüyorum) TÜRKÇE brifingin ardından kendinizi oyun ekranında bulacaksınız. Ekranın sol üst köşesinde seçtiğiniz devletin arması,hemen altında ise harita yer alır. Haritanın normal kullanımı size araziyi,





doğal kaynakları, araç,birlik ve yapıları gösterirken haritanın sol altında yer alan tuşla basit kullanıma geçebilirsiniz. *Bu aşamada yüzey şekilleri kaybolacak*, yalnızca birim,yapı ve doğal kaynaklar görünecektir. Haritanın altındaki *kontroller ise dört ana gruptan* oluşur:

I. Bina kontrolü: Bu menüyü seçtiğinizde üstte kredi durumunuz ve üretilen enerji miktarı gösterilir. Alt kısımda sağda binalarınız, solda ise çalışıp çalışmadıklarını görebilirsiniz. Sarı şimşek açık, gri şimşek kapalı anlamına gelir. Eğer bir binada üretim varsa *şimşek ikonu yerini üretilen* birimin resmine bırakır. Eğer üretilen birimin resminin üzerine *tekrar* tıklarsanız tıkladığınız sayıda birim ardarda üretilir. En fazla beş birimi ardarda üretme emri verebilirsiniz. Beş kereden fazla tıklarsanız ikinci bir emre kadar durmadan o birimin üretimi yapılır. Bir yapının resminin üzerine tıklarsanız, *yeni bir menü açarsınız. Burada en* üstte yapının türü ve ne kadar enerji kullandığı, ortada sırasıyla yapıyı ek*randa merkezleme, yapının enerjisini* kapatma, yapıyı hasar anında onarma ya da onarımı durdurma, yapıyı boşaltma, üremi durdurma, ya da kendini imha etme gibi komutları verebilirsiniz. En alt sırada ise binanın üretebileceği birimleri görebilir ve bunları üretme emri verebilirsiniz.

II. Birim Kontrolü: Seçtiğiniz bir birlik, araç ya da takımı yönetmenizi sağlar. Üstte birimlerin türleri yer alır. Alt sıradaki dokuz tuştan ilk sıradakiler savunma, hücum, hareket; ikinci sıradakiler (taşıma araçları ya da yapılar için) bulunduğu yeri terk etme, (Miner birimleri için) mayın döşeme ve bariyer kurma,başka bir birime eşlik etme ve koruma işlerine yarar. Üçüncü sıra*daki tuşlar ise birliklerinizin program*lanmasını sağlar. Birinci ikona basıp harita üzerinde en az bir en fazla da sekiz noktaya tıklayın. Üstteki



pencerede belirlediğiniz noktaların koordinatları yer alacaktır. Üçüncü tuş, *birliklerinizin seçtiğiniz noktalara* sırasıyla ulaşmaları için gereken emri verir. İkinci tuş ile de yeni bir rota çizebilirsiniz. Seçtiğiniz rotalar haritanın basit kullanım şeklinde harita üzerinde yer alır.

III. Strateji kontrolü: Earth 2140'ın oyunda büyük kolaylık sağlayan yeniliklerinden biri de seçtiğiniz birlikleri üç farklı generalin komutasına verebilmeniz. *Bir birim ya da takımı seçip* üç general ikonundan birinin üzerine tıklayarak onları bu generalin komutasına geçirebilirsiniz. Her generalin saldırı ve savunma olmak üzere iki farklı konumu vardır. Savunma durumunda birimleriniz gelen saldırılara bulundukları bölgeyi terk etmeden karşılık verirler. Saldırı durumunda ise düşman geri çekilse bile onu takip eder ve saldırıyı sürdürürler. Üç farklı takımı üç farklı *generalin komutasına* verebilmeniz mümkün. Bir takımı generalin komutasından çıkartmak için general ikonuna tekrar tıklamanız yeterlidir.

IV. Oyun kontrolü: Buradan da oyun ile ilgili bir takım ayarları yapabilirsiniz:

A) Yükle: *Önceden kaydettiğiniz* bir oyunu yükler.

B) Kaydet: Bulunduğunuz konumda kaydeder.

C) Brifing: Bölümün amacını açıklar.

D) Bitir: Oyundan çıkmanızı ya da bölüme yeniden başlamanızı sağlar.

E) Arabirim: Fare ayarlarını yapabilirsiniz.

F) Kontroller: Karşınıza yeni bir menü getirir:

***-Durum* çizelgesi:** Ekranın alt kısmında *yer alan* durum çizelgesini açıp kapatır.





-Oyun hızı/ Ekran geçişi: Oyun ve ekran kayması hızlarını ayarlamanıza yarar.

-Konuşmalar-Efektler: Konuşma ve efektleri açıp kapatır.

-Ters stereo: Stereo kanallarını ters çevirir.

-Müzikler: Oyunun müzikleri arasından seçim yapmanızı sağlar.

-Sis yoğunluğu: Düşman birliklerini haritada daha önce keşfetmiş olduğunuz yerlerde sürekli olarak görebilmeniz ya da yalnızca birimlerinizin görüş menzili dahilinde görebilmeniz arasında seçim şansı tanır.

ET VE METAL

Earth 2140'da her zaman olduğu gibi ana yapım binalarınız mevcut. İlk olarak kurmanız gereken bir maden. Madenleri harita üzerinde parlak yeşil olarak gösterilen kaynaklar dışında bir yere kuramazsınız. Her maden, çalışmaya başladıktan sonra yavaş yavaş konteynerler içinde ham madeni çıkartır. Çıkarılan bu madeni taşımak için Ana Yapım Merkezi'nde BANTHA adlı nakliye aracını üretip kuracağınız rafinerilere ham madeni ulaştırıp burada işlemeniz gerekiyor. Bu nedenle rafinerilerinizi madenlere yakın kurmanızda fayda var. Ancak oyunun size çıkarttığı en büyük zorluklardan birinin yapı kuracak yer bulmak olduğunu belirtmeliyim, ööle Red Alert'te olduğu üzere tarla gibi ekran yok, dedik ya ortalık taş, toprak, nükleer atık, onun için sınırlı sayıda yapı kurma şansınız var, iyi kullanın. Bu arada, oyundaki tüm binalar merkezden mobil halinde çıkıyor ve siz onlara uygun yerde kur emri verene kadar bu durumda kalıyorlar. Eğer maden rezervleri üssünüze uzak bir yerde ise, önce yolu yapacağınız taşıt fabrikasında üreteceğiniz zırhlı araçlarla temizlemeniz önerilir,aksi takdirde düşman saldırılarına maruz kalabilirsiniz. Araştırma merkezi oldukça önemli bir yapı, çünkü birim ve bina üretiminde ilerleme onun sayesinde kazanılıyor. Örneğin uçuş ve yer çekimine karşı kuvvet gibi araştırmaların ardından BANTHA'ların yerine daha hızlı ve uçabilen HEAVY LIFTER adlı aracı üretebiliyorsunuz. Ne demişler, arayan bulur (nası yani?).







EARTH VE 2140

Earth 2140, her ne kadar artık çok sıradanlaşan bir türe ait olsa da, getirdiği yenilikler, 40'ın üzerindeki araç ve birliklerin çeşitliliği ve yapay zekasının tatmin edici olması ile türün benzerleri arasından sıyrılabiliyor. Ve en önemli özelliği olan (üç etti) yüzde yüz TÜRKÇE'YE çevrilmiş olması ise ona değerlendirmede yarım yıldız daha kazandırdı. Daha önce hiç bir oyunda bir birlik bana "beklemede", "ilerliyoruz" falan dememişti, nasıl duygulandım, nasıl gözlerim yaşardı anlatamam. Darısı diğer oyunların da başına. Bu aralar ortalık bi dolu real time-stratejiden geçilmezken siz iyisi mi Earth 2140'ı bi deneyin, pişman olmazsınız. Bekleyin bi dakika, androidim bana gomtanım, gomtanım diye sesleniyo, hislendim yine, hemen geliyorum.

Gökhan Habiboğlu &
Batu Hergünsel
valence@pemail.net & quedrus@pemail.net



LEVEL KARNESİ

ADVENTURE

BETA Limited
Tel: (216) 463 43 76
Firma: Top Ware/Interplay

Pentium, 16MB RAM,
30 MB HDD, 2xCD-ROM
Fiyatı: 29.95 $



LEVEL ARALIK '97

TOMB RAIDER 2

Dagger of Xian

Lara yeniden iş başında!

Lara geçenlerde beni aramış telesekretere mesaj bırakmış. Yeni bir Adventure mı çıkacakmış neymiş. Beni çağırdı. Ee kim öle kim kala belli olmaz. Açıkçası uzun zamandan beri de görüşmüyorduk. Ben de onu özlemişim (eski dost nede olsa). İşi gücü, dershaneden aldığım testleri bir kenara yığıp bir uçağa atladım. Havaalanında yeni uşağı karşıladı beni (bu arada ilk Aventure'dan kazandığı parayla da yaşlı bir uşak tutmuş). Evine gittiğimde çok şaşırdım çünkü son gördüğüm halinden çok farklıydı. Farklı olan tabi ki Lara değil eviydi. Biz tanıştığımızda o eski püskü eve yeni taşınıyordu. Herhalde kazandığı paranın tamamını evine yatırmış. Bahçeye yeni eğitim alanları yapmış ve kendisini de geliştirmiş (Her açıdan!). Bence siz de bir uğrayıp görün. Bana evini gezdirdikten sonra salona geçip oturduk. Son olarak aldığı tekliflerden bahsetti. Yeni yıl için bir sürü planı varmış (sürpriz söylemem). Tam muhabbeti ilerletmiştim ki zırr zırr zırr kahrolası bir telefon. Telefonda ki ses çok acele göreve gitmesi gerektiğini söylüyordu.

Lara is back !

Lara'nın en yeni macerasına hoş geldiniz. Eğer ilk bölümü heyecan verici ve eğlenceli bulduysanız, yeni bölümde Lara'nın sizin için neler planladığını görene kadar bekleyin. Bu sefer 16 büyük bölüm ve ilk bölümdeki gibi birde son hesaplaşma sahnesi bulunuyor.



Tahmin ettiğiniz gibi bir çok karışık bulmaca ve gizli alanlar sizin keşfetmenizi bekliyor. Bu arada oyundan bahsetmeden önce size biraz kontroller hakkında öğüt vereyim. Eğer ilk bölümü oynadıysanız bir sorun yok ama ilk kez oynayanlar önce Lara'nın evini ziyaret edip mutlaka hareketleri ve tuşları öğrenmeliler. Yukarda da bahsettiğim gibi evi çok gelişmiş çalışma alanları bahçeye kadar taşmış. Bahçede yüzmeyi, tırmanmayı, duvarlara tutunmayı çok iyi öğrenmelisiniz. Bahçeden başka dolaşmanız için yatak odası, mutfak, banyo gibi yeni odalar eklenmiş. Ayrıca iyi dalışlar yapmak için yüzme havuzuna tramplen de eklenmiş.



Lara'nın Dünyası

Hançeri kalbine sapladığı zaman Dragon'un bütün gücüne sahip olabilecekti. Bu sebep efsanevi Çin imparatoru Qin Shihuang'un Tibetli savaşçı Monklar hançeri geri alıp büyük Çin seddindeki eski dinlenme yerine yerleştirene kadar ona sahip olmasına neden olmuştu. Neden bu hançer Lara'nın olmasın dı ki? Büyük Çin seddi içinde Lara kendinin ve düşmanlarının hançere erişmesini engelleyecek sıkı bir kod çarkı ile engellenmişti. Çözümü Venedik'e giderek hayatını Çin imparatorlarının mistik oyuncaklarını toplamakla geçirmiş olan eski büyücü Gianni Bartoli'nin evinde bulabilirdi. Amacı bu kod çarkı ile ilgili ipucu bulabilmekti. Büyücünün ölmüş olması işini zorlaştırdı. Burada kendisini alt etmeğe çalışan bir sürü herifin yanında bir de baş düşmanı olan ölü büyücünün oğlu Marco Bartoli'de vardı. Daha sonra Lara Gianni Bartoli'nin mezarı olduğunu sandığı batık gemiye ulaşmak için yola koyuldu. Her yerde olduğu gibi düşmanları burada da onu rahat bırakmamışlardı. Fakat onun için asıl problem geminin karanlık derin sular altında yatmasıydı. Buradan da kurtulan Lara'yı bekleyen en son görev ise büyük, devasa Yeti'lerle uğraşacağı karlı Tibet'e dayanıyordu.

Tomb Raider 2 daha öncede söylediğim gibi 19 bölümden oluşuyor ve bu bölümlerin hepsi 4 ayrı mekanda geçiyor. Bunlardan ilki helikopterle geldiniz "The Great Wall of China" burada birçok fazla tuzak ve bulmacayla karşılaşacaksınız. Köpekler, şahinler ve





dövüşeceğiniz insanlarda cabası. Çin seddi aslında Dagger of Xian'ın kilitli bulunduğu yer. Dünyanın diğer mekanlarını gezmenizin asıl sebebi de bu hançerin kilitli bulunduğu kapının açılması için deliller aramak, bulmak. "Venice" yani Venedik ise ikinci durağınız olacak. Dünyaları kurtaran kahramanım burada duvarlara tırmanabildiği gibi sallanabiliyor ve camlardan kırarak atlıyor. Buradaki düşmanlarınız ise genelde insanlar, fareler, örümcekler ve köpekler olacak. Venedik olurda ünlü kanalları olmaz mı. Her türlü çılgınlık Lara'da mevcut Venediğin kanallarında sürat teknesi sürmek bunlardan sadece bir tanesi. "The Sunken Ship" batık gemi yada Titanik siz her ne derseniz deyin Lara için bu sadece yeni dalış elbiselerini giyebileceği bir görev. Karanlık su altı görevlerinde uzun bir süre flare kullanmanız gerekeceğe benziyor. Bazı alanlarda ise sadece birkaç hava paketiyle çok fazla yol almanız gerekecek. Aman dikkat bu bahçe kapısındaki uyarıya benzemez burada gerçekten "DİKKAT KÖPEKbalığı" var. "Tibet"in soğuk yamaçları son durağınız olacak. (başarılı olamazsanız). Anlaşılan Lara gardırobunu yanında taşıyor. Bu seferde soğuğa karşı deri ceketini giymiş sizin komutlarınızı bekliyor. Garip ama kısacık şortu hale üzerinde. Daha önce hayatınızda hiç görmediyseniz fazla üzülmeyin çünkü burada sizi bıktıracak kadar Yeti göreceksiniz (Yeti de mi ne? Bu soruyu sorduğuna pişman olacaksın).

Lara'nın burada kullandığı araç ise doğa şartlarına uygun olarak Snowmobile. Tüm bu eğlence kulağa hoş geliyor değil mi?

Oyun için top secret taktikler

Tomb Raider'da şimdi daha çok insan ve dolayısıyla daha akıllı ve hızlı düşmanlarınız var. Bazı zamanlarda, özellikle ellerinde güçlü silahlar olduğunda sizi kovalayan bu düşmanlarla savaşmak oldukça zor oluyor. Eğer canınızı seviyorsanız bu adamlara karşı her zaman elinizdeki güçlü silahlarınızla saldırın. Özellikle Rig Workers (elinde Wrenches olanlar) sizin gibi duvarlara tırmanıp sizi her yerde takip ederler. Büyük Silahları (M-16 ve Uzi) "Büyük Kötü Adam"lar için saklayın. Kalabalık bir düşman topluluğu arasına girdiğinizde ateş ettiğiniz düşman ölünce ateş tuşunu bırakın ve Lara yeni hedefine nişan alınca ateş edin. Çünkü ateşe basılı tutarsanız düşmanın leşine nişan almaya devam edersiniz. Yukarıdan saldıracak düşmanlara karşı yerdeki gölgelere dikkat edin. Bir ekranda gidecek yer bulamadıysanız kafanızı yukarılara çevirip tutunabileceğiniz yerler arayın. Tomb Raider 2'de artık gezilmesi gereken daha fazla su altı bölümü mevcut ve buralarda su altı yaratıkları da oldukça nüfuslanmış. Lara da önceki bölüme göre su altında daha başarılı dövüşse de asıl kabiliyeti kuru alanlarda. Eğer su altında dövüşmek zorundaysanız zıpkını deneyin. Yinede düşmanlarınızı mümkün olduğunca karadan haklamaya bakın ve karada iken zıpkını da düşmanlarınızı yavaşlatmak için kullanın, çünkü doldurması yavaş olduğundan pek kullanışlı bir silah sayılmaz. Kalabalık yerlere pek girmeyin, çünkü kaybetmektense geri çekilip uzaktan saldırmak hem stratejide açıdan hem de oyun dünyasında daha makbuldür.

Bad Guys Can't Jump

Barracuda: Her gün görmeye alıştığımız cinsten bir yaratık değil. Hem de çok hızlı, tehlikeli ve ölümcül. Fark etmişinizdir ama yinede söyleyelim dişlerinden uzak durun.

Köpekbalığı: Bu şeker yaratıklar biraz büyük. Çok güçlüler ve birkaç saniye içinde sizi sulara gömebilirler. Balık yemi olmak istemiyorsanız yaklaşıp kahramanlık etmeyin.

Baykuş: Vaav. Çok cool duruyor. Bildiğim kadarıyla pek ölümcül sayılmaz. Yaklaşık olarak verdiği hasar Barracuda kadar (yani fazla). Tabiki elektrikli olsam bende o kadar hazar veririm.

Fare: Ah son oyunda bunlardan yeteri kadar iğrenmiştik. Aslında pek canınızı yakmazlar. Ne de olsa Rocket Launcher ile ölmeyen bir yaratık olamaz.





Örümcek: Farelerden daha küçük olduğu için vurması zor ama birkaç atışta ölürler. Sanırım sorun olmaz.

Kaplan: "Kaplanları koruyalım" "Kaplanları koruyalım!" Herhalde bunu söyleyen hayvan sever arkadaş kaplanın dişlerini hiç yakından görmemiş olacak. Peeh korumakmış! Bu hayvanlar Tomb Raider1'deki aslanlara benziyor... belki biraz daha büyük, hızlı ve ne yazık ki daha da güçlü

Doberman: "Aha...işte puppy puppy puppy!" "Seni şeker şey...KOŞ!!... YAKALA!" Bu benim sevimli köpeğime benzemiyor. Ahh ahhh bırak kolumu... ah ayağım (Son Sözler Arşivi Cilt 1) Bunları öldürmek gerçekten zor. Onlardan hızlı olmalısınız ve yeterince uzakta (en azından dişlerinden uzakta).

İnsanlar: Yetiştirilmiş katiller, alışkın olduğunuz salaklardan değiller! Coğu sizin yaptığınız hareketleri yapıp, peşinize takılabilir. Susturulu tüfeği olan adamlar uzaktan da canını yakabilirler.

Karga: TR 1'deki yarasalar gibidir. Fazla zarar veremezler. Eliniz boşta olduğunda yada bir yere tırmanıyorken yüzünüze saldırırlar. Zıplarken ve koşarken dikkatli olun.

Hawk: Bunlarda karganın biraz büyük ve hızlı hali sayılabilir. Dolayısıyla öldürmekte kargaya göre biraz daha zor. Gerçek şahinler gibi saldırırlar ve nereden ne zaman çıkacağı belli olmaz. Dikkatli olun!

Yeti: Oh, büyük bir kar adam gibi!



Ama kardan adamın bu kadar büyük, hızlı ve cehennemi hatırlatacağına inanamam. Bulunduğu bir yerden geçmek istiyorsanız, koşmayı denemeyin. Önce uzaktan öldürmeye çalışın.

Son söze yaklaşırken

Lara Croft geride bıraktığımız senenin kesinlikle en önemli ve güzel kahramanı olduğunu hepimiz biliyoruz. Böyle hayali bir kahramana böylesine gerçek ve büyük bir ilgi doğru mu bilemeyiz ama herkes gibi bizde onu her yerde takip ediyoruz. Internet üzerinde şimdiden çok büyük bir ilgi ve yer kaplıyor. Arayanlar için Tomb Raider Ringin adresi şöyle: http://www.geocities.com/TimesSquare/Arcade/7690/ bu adresten Laraya ait birçok fotoğraf ve Tomb Raider için program bulabilirsiniz.





Yenilikler:

- Biraz daha gelişmiş ve iyi grafikler.
- Lara'nın yeni kıyafetleri (Oyunun içinde yerine göre değişir).
- Hayvanlardan daha çok zorlayan yeni insan düşmanlar.
- Oyun içinde kullanılan yeni araçlar (Bot, kar aracı).
- Lara'nın karanlığı görmesi için meşale.
- Yeni hareketler.
- Yeni silahlar (Harpoon, Auto-Mags, Grenade Launcher, M-16 vb.).

Kısa Kısa:

Kim alır: İlk bölümünü sevenler ve Lara Croft hayranları.

Orijinalite: Genel olarak TR1'deki gibi yeni bir tarz değil.

Grafik & Video: TR1 ile aynı clipping problemleri düzeltilmiş.

Ses: Redbook Audio.

Problemler & Hatalar: Dar ve alçak koridorlarda kamera duvarların arkasında sıkışıyor.

Murat Karslıoğlu



LEVEL KARNESİ
ARCADE/ ADVENTURE

Firma: EIDOS Interactive
Pentium 90, 16 MB RAM,
2 MB HDD, 4xCD-ROM



BROKEN SWORD II
THE SMOKING MIRROR

George'un Başı Yine Dertte

LEVEL ARALIK/97

Piyasanın bir numaralı macera oyunu firması olan Revolution, yine yapacağını yaptı. Geçen sene birincisini çıkardıkları Broken Sword'ün şimdi de ikincisi ile karşımızdalar. Grafik ve ses kalitesini görenlerin hayretler içine düştüğü bu oyun, kesinlikle son zamanlarda elimize geçen en kaliteli Adventure. Özellikle duruma göre değişen müzikler oyunu film seyrediyormuş gibi bir havaya sokuyor.

Grafik ve seslerin kalitesinin yanısıra, oyunun gördüğüm en ilginç yanı, çok fazla konuşma ağırlıklı olması. Gerçekten de, oyunun başından sonuna kadar geçen zamanın yüzde 90'ından fazlasında diğer karakterlerle konuşuyorsunuz. Çözülmesi gereken pek çok problem, konuşmanız gereken birisini atladığınızda veya doğru sırayla konuşmadığınızda ortaya çıkıyor. Yani "hangi eşyayı hangisinin üzerinde kullanırsam ne olur acaba" diye düşünmenize gerek yok. Fakat bu yönü oyunun en büyük eksikliğini de beraberinde getiriyor: kolaylık. Broken Sword gereğinden fazla kolay. Bol vakti olan birisi için bu oyunu bir veya iki günde bitirmek çocuk oyuncağı gibi bir şey. Yine de bu süre içinde müthiş eğleneceğinizi garanti edebilirim. Bu oyuna verdiğiniz her kuruşa değecektir.

Oyun zaten kolay olduğundan, bir şey yaptığınızda ne olduğunu yazmadan kısa kısa geçeceğim, yoksa oyunu oynarken pek fazla zevk alamazsınız. Bu arada, çözüme ancak bir yerde uzun süre takılırsanız başvurun, kendiniz çözerseniz daha fazla zevk alacağınızdan eminim. Çözümde dikkat etmeniz gereken şey, konuşmanız gerektiğinde bütün seçenekler bitene kadar konuşmanız ve incelemeniz gereken şeyleri hem sol (kullanma) hem de sağ (bakma) Mouse tuşu ile incelemeniz.

Oubier's House

Demo bitince kitaplığa bakın ve sağ alt köşesine destek olan tahtaya vurun. Kitaplığın arkasından çıkan metal parçayı kullanarak iplerinizden kurtulun. Çalışma masasını açıp tekilayı için. Yere düşen solucanı alın. Aynı çalışma masasının çekmecesini açıp çömleği alın ve inceleyin. Duvardaki fotoğrafı inceleyin. Nico'nun yerdeki çantasını inceleyin. İç çamaşırını, ruju ve notu aldıktan sonra notu okuyun. Çantanın hemen yanındaki Dart'ı alın. Alevlerin yanındaki dolabı açmak için Dart'ı üzerinde kullanın. Rafın altındaki silindiri alıp üstteki sifon üzerinde kullanın. Elde ettiğiniz yangın söndürücüyü alevlerin üzerinde kullanın. Kapıyı nazikçe (!) açıp dışarı çıkın.

Merdivenlerden inince telefonun yanındaki gazete parçasını alın ve okuyun. İçinden çıkan kağıdı da okuyun. Telefonla Nico'nun arkadaşı Labineau'yu arayın. Çömleğin içinden çıkan anahtarla ön kapıyı açın ve dışarı çıkın.



Cafe

Masaya oturunca arka taraftaki yaşlı adamla konuşun. Garson gelince ona seslenin. Kıl herif sizi görmezden gelecek, gidip tekrar döndüğünde yine seslenin. Kahveyi getirince garsonla konuşun. Labineau gelince (ve konuşmalar bitince) her seçeneği seçerek konuşun. Arkadaki yaşlı adamla tekrar konuşun ve ona kendisini sorun. Adam başını önüne eğince masasından Absinthe şişesini alın.

The Glease Gallery

Galerinin sahibiyle konuşun. Mr. Laine ile konuşun. Herif başka yöne bakarken elindeki bardağa Absinthe boşaltın. Aaa galiba hoşuna gitti, biraz daha koyun bakalım. Bu kadar alkole dayanamayan adam yere yığılınca siz de çaktırmadan galerinin sol tarafındaki kutuların yanına gidip üzerlerindeki etiketleri inceleyin.



Marseille Docks

Bekçi kulübesine gidin ve camı tıklatın. Bekçiyle konuşun. Kulübenin solundaki merdivenlerden aşağıya inin. Denizin içinde sağ taraftaki kancayı alın. Kancayı kullanarak kulübenin altından bekçinin attığı şişeyi alın. Kulübenin altındaki delikten girin. Etraftaki eşyalara bakın ve bekçiyle konuşmaya çalışın. Köpeğe bakın. Kulübenin önüne geri dönün. Kulübeden çıkan bacayı inceleyin ve dokunmaya çalışın. Aldığınız şişeyi bacanın üzerinde iki kere kullanın. Baca soğuyunca üzerindeki kapağı alın ve şişeyi bacadan içeri atın. Kulübenin alt tarafına geri dönün ve delikten içeriye girin. Masanın üzerinden köpek bisküvilerini alın. Geldiğiniz delikten dışarı çıkın. Köpeğin hemen önündeki platforma köpek bisküvilerinden atın. Köpek üzerine gelince platformu kanca ile kapatın. Kulübenin yanına çıkıp tellere tırmanın.

Geldiğiniz yerden en sola gidip merdivenlerden tırmanın. Pencereyi açın. Kancayı vantilatöre sıkıştırıp durmasını sağlayın. Merdivenden aşağı inip kapıyı çalın. Pablo gelince kendinizi ve örümceği seçerek konuşun. Burada çok çabuk olmanız lazım. Adam içeri gidince hemen merdivenden yukarıya çıkın. Sağa gidip aşağıya bir fıçı yuvarlayın ve Pablo'nun dikkatini çekin. Pablo menzile girince bir fıçı da ona gönderin.

Açık kalan kapıdan içeri girin. Masanın çekmecelerini karıştırın ve anahtarı alın. Sağa doğru gitmeye çalışın ve Titipoco'yla konuşun. Anahtarı kullanarak prangalarını çözün. Adam kaçınca asansörün düğmesine basın.

Asansörden inince en yakınınızdaki *kutuyu itip asansörün kapanmasını* önleyin. Sağdaki asansör düğmesinin üstündeki düğmeye basın. Işığın yandığı yerdeki izleri inceleyin ve gizli kapıyı bulup açın. İşte sevgili Nicole. Onunla konuşun ve ellerini çözün. Yerdeki heykeli alın ve inceleyin. Dışarı çıkın ve Nico'yla tekrar konuşun.

Asansör kapısının sol altındaki elektronik gözü Nico'nun ağzından söktüğünüz bant ile kapatın. Kutuyu tekrar yerine itin. Soldaki kutunun üzerindeki *kutuyu alın ve sağa geçirin.* Üstü boşalan kutuyu itin. Üzerinde heykel olan el arabasını kullanarak yükselmesini sağlayın. Elinizdeki ipi önce heykele, daha sonra üstteki kancaya bağlayın. El arabasını indirin. Heykeli itmeye çalışın. Nico'dan yardım isteyin ve el arabasını birlikte itin. Açılan kapıdan çıkın ve kelepçeleri kablo üzerinde kullanın.

Quaramonte City

Bulunduğunuz ekrandaki bütün satıcılarla konuşun. Girişteki polisle konuşun ve buradan ayrılmak için bir vizeye ihtiyacınız olduğunu öğrenin. Müzisyenlerle konuşun ve arkadaşlarına ne olduğunu öğrenin. Karakolun önündeki kadınla konuşun. Sağa gidin ve kamyondaki Duane ile konuşun. Sağdaki bacakları olmayan adamla konuşun. Hapishanenin duvarındaki ikinci pencereden içeriye bakın. Pearl ile



konuşun. Karakola girin. Generalle Profesör'ün konuşmalarına tanık olduktan sonra generalle konuşun. Televizyona bakın. Duvardaki katlanmış olan haritayı almaya çalışın. Renaldo'yla konuşun. Nico'yla konuşun. Dışarı çıkın Pearl ve müzisyenlerle konuşun. Sağa gidin ve Profesör Oubier ile konuşun. Duane'le konuşun ve bacakları olmayan adamla konuşun. Önünde keçinin olduğu binaya girin. Kızıl saçlı Conchita'yla konuşun. Soldaki sekreterle ve sağdaki memurlarla konuşun. Kadının arkasındaki dolabı açmaya çalışın. Dışarı çıkın.

Karakola gidip generalle konuşun. Duane'le konuşun. Mining Company'ye geri gidin. Conchita'yla konuşun. Dışarı çıkıp Nico'yla konuşun. Karakola girip generalle konuşun. General gidince Renaldo'yla konuşun. Dışarı çıkıp Pearl'le konuşun. Renaldo da Pearl ile birlikte gidince duvardaki haritayı inceleyin. Mining Company'ye gidip Conchita'yla konuşun. Dolabı açıp patlatıcıyı alın ve Duane'e götürün. Karakola girin ve hücrelerin *olduğu bölüme geçin.* Hücredeki Miguel ile konuşun. Renaldo sizi yakalayınca Nico'yu kontrol etmeye başlıyoruz.

Duvardaki resme, televizyona ve lava lambasına bakın. Generalle konuşun. Generalin annesi gelince kontrol yine George'a geçiyor. Başarısız bir kaçma girişiminden sonra Miguel'i hücresindeki ipi almaya çalışın. Miguel ile konuşun ve ipi alın. İpi hücrenin penceresine bağlayın ve Duane gelince ipi elinize alıp Duane ile konuşun. Biz hapishaneden kaçarken aynı zamanda Nico'yu da oldukça zor bir durumdan kurtardık.

Jungle

Sağdaki tekerleğin üzerindeki sarmaşığı alın. Sola gidin ve Oubier'in banka raporunu ağaç evin dibindeki yaprakların üzerine koyun. Tezcatlipoca'nın heykelini su çarkının üzerinde kullanın ve pederle konuşun. Pederin yakasını düzeltmek için önce sol taraftaki pres üzerinde sarmaşığı kullanın, pederin yakasını presin üzerine koyun ve sağdaki haçı alıp pres üzerinde kullanın. Yerden yakayı alıp pedere geri verin.

Köye gelince bekçilerle konuşun. Şaman'a hediye olarak köpek bisküvilerini gönderin. Boş gelen kutunun içine üzerinde köpek resmi olan taşı koyup tekrar şamana gönderin. Şaman sizinle konuşmayı kabul edecek. Sola gidip ateşin başındaki şamanla konuşun. Size Tezcatlipoca, üç maya taşı ve 5. dönem hakkındaki efsaneyi anlatacak.

Pederin evine gelince, soba borusu kapağını ve şamandan aldığınız kökü pres üzerinde kullanın. Haçı alıp pres üzerinde kullanın ve panzehiri presin altından alın. Yukarı çıkıp pederle konuştuktan sonra panzehiri Nico'ya verin. Nico iyileşince yollarınız ayrılıyor ve siz Karayiplere, Nico Londra'ya gidiyor.





Ketch's Landing

Planlarla uğraşan adamla konuşun. Planlara bakmaya çalışın. Theodolite ile eve bakın. Bronson'la konuşun. Merdivenden yukarı çıkın. Yaşlı kadınlarla konuşun. Aşağı inip sağdaki iskelede balık tutan çocukla konuşun. Tekrar yukarı çıkıp kadınlarla konuşun. Aşağı inip Rio'yla konuşun. Bronson'la konuşun. Yukarı çıkıp merdiveni açın. Kapıyı açmaya çalışın. Ketch kardeşlerle konuşun. Rio'yla konuşun,size balık tutmasını isteyin ve solucanı ona verin. Rio'nun yakaladığı bisikleti inceleyin ve iç lastiği alın. Balık tutana kadar Rio'yla konuşun. Bronson'la konuşun. Evin önündeki merdivene tırmanıp soldaki bayrak direğine uzanmaya çalışın. Sağdaki bayarak direğine iç lastiği geçirin. Aşağıya inip balığı iç lastiğin ucuna bağlayın. Kedi oraya gelince topunu alın. İç lastiği alın ve evin solundaki kütüğün dalları arasına gerin. Topu lastik üzerinde kullanıp Bronson'un işaretleyicisini düşürün. Bronson direğe tırmanınca merdiveni toplayın. Aptal adam direkte sallanırken yerden işaretleyiciyi alın, aşağı inip theodolite'ı alın ve planlara bakın, onları da alın. Yukarı çıkıp Bronson'la konuşun. Ketch kardeşlerle konuşun. Onlara Bronson'un planlarını verin. Bronson'un esas planı ortaya çıkınca müzeye girmenize izin verecekler.



British Museum

Nico'yu kontrol ediyoruz. Görevliyle konuşun. Çantanızı inceleyin. Müzenin sol, orta ve sağındaki kabinleri inceleyip görevliyle yeniden konuşun. İşte yine Profesör Oubier ile karşılaştık. Onunla konuşun. Sağdaki kabinin üzerinden anahtarı alın ve görevliyle konuşun. Telefon etmeye gidince ortadaki kabini anahtarla açın ve hançeri alın. Görevliyle gemi hakkında konuşun. Sağdaki perdeyi aralayıp, arkasındaki kapının üzerinde hançeri kullanın.



Ketch Museum

Masanın üzerinden tüy kalemi alın. Pencerenin yanında duran haritayı alıp masanın üzerine koyun. Ketch'in portresine bakın. Dümenle oynayın. Pencerenin yanındaki sandığı açın ve baş belası Emily'yi bulun. Emily'yle konuşun. Emily'yle tekrar konuşun. Dışarı çıkıp tüy kalemi kediye verin. Yerdeki tüy parçalarını alın. Rio'nun yanına gidip konuşun. Rio'ya tüy parçasını verip deniz kabuğunu alın. Deniz kabuğunu Emily'ye verin. Haçı alıp masanın üzerindeki küçük deliğe, duvardaki lambayı da masanın üzerindeki büyük deliğe yerleştirin. Böylece haritada Ketch'in hazinesinin gömülü olduğu adayı göreceksiniz. Rio'nun yanına gidin ve sizi Zombie adasına götürmesini isteyin. Adaya varınca yamaca ve kaya çıkıntılarına (rock outcroppings) bakın. Rio'nun sandalına bakın ve Rio'yla konuşup balık ağını alın. Balık ağını kaya çıkıntısı üzerinde kullanın ve yukarıya tırmanın.



Metro Station

Tekrar Nico'ylayız. Hemen soldaki makinanın para atma deliğinde bir şey var galiba (coin slot). Onu saç tokanızla biraz itin. Aşağıdaki para iade deliğinden bozuk parayı alın. Parayı sağdaki tartı üzerinde kullanın hançeri sağdaki kapak üzerinde kullanın. Açılan aralıktan, tartıdan aldığınız kartı sokun ve düğmeye basın. İşte bu kadar.

Zombie Island

Tepeye tırmandıktan sonra yukarıdaki çıkıştan gidin ve bataklığın yanındaki otlardan bir tane koparın. Yukarıdan sağa gidin ve aldığınız otu ağacın altındaki yuva (lair) üzerinde kullanın. Geldiğiniz yollardan geri dönüp tepeye tırmandığınız yere gelin ve sağ çıkıştan ilerleyin. Dart'ı otun üzerinde kullanın ve elde ettiğiniz silahla domuzu vurun. Domuz üzerinize gelirken üstünüzdeki ağaç dalına zıplayın. Dal ağırlığınızı çekemeyecek ve kırılacak, ama sizi ıskalayan domuz bu ekrandan yeni bir çıkış açacak. Bu çıkışı kullanarak adanın en yüksek tepesine kolay yoldan tırmanabilirsiniz, yoksa ormanın içinde bayağı dolaşmanız gerekecekti. Neyse, domuzu hallettikten sonra sağa ilerleyin. Kayanın üzerindeki sarmaşığı alın. Balık ağının üzerinde Bronson'un işaretleyicisini (marker) kullanın. Bunu da sarmaşık üzerinde kullanın. Sarmaşığı alıp kayanın üzerine atın. Geri dönüp domuzun açtığı yoldan ilerleyin. Tepeye çıkınca theodolite'ı yerdeki delikler üzerinde kullanın ve Theodolite'a bakın. Koyduğunuz işaretleyicinin çıkardığı ışığı görene kadar görüntüyü yavaşça sağa doğru ilerletin ve işaretin tam arkasında kalan kaya

parçasına bakın. Buradan çıkın ve tepeden ileriye doğru inin.

Londra Limanı

Gemideki nöbetçi arka tarafa geçtiğinde Nico'yu önce gemiye, sonra merdivenden yukarıya çıkartın. Nöbetçi Pablo'yla konuşmak için durduğunda aşağı inip soldaki kapıyı açın ve tekrar yukarı çıkın. Nöbetçi açık kapıdan içeri girince kapıyı üstüne kapatın ve soldaki süpürgeyi kapı üzerinde kullanarak tekrar açılmasını engelleyin. Sağdaki küçük pencereden içeriye bakın ve konuşmaları dinleyin (vah vah, yazık oldu profesöre !!) Sağdaki kapıdan girin ve Profesöre bakıp öldüğünden emin olunca elindeki Maya taşını alın. Karzac gelip boğazınıza çökünce hançeri nazikçe kendisine sokun.

Film Seti

Çekim durunca sola gidip aktörlerle ve yönetmenle konuşun. Masadan şurubu ve yiyecekleri alın (buns, pancakes). Hemen arkanızdaki çalıya klikleyin. Bert sağ tarafa gidince şurubu pancake üzerinde kullanıp ona verin (karnım acıktı be!) Çalının içine bir tane bun atın, masadan bir tane daha bun alıp onu da çalıya atın.

Sahile inince yönetmenle, Burt'le ve kameramanla konuşun. Kameramanın yanındaki el kamerasına ve hazinenin olduğunu bildiğiniz uzaktaki mağaraya bakın. Tekrar kameramanla konuşun. Yönetmenle konuştuktan sonra buradaki olayınız bitiyor.

Köy



Nico gelince bir de bakıyoruz ki George'un yerinde yeller esiyor. Yerden George'un gözlüğünü alın ve Titipoco'yla konuşun. Kulübenin içindeki fıçıya bakın, onun hemen solundaki su birikintisinden taşı almaya çalışın. Fıçıyı itmeye çalışın, başaramayınca tekrar Titipoco'yla konuşun ve fıçıyı ittirin. Soğuyan taşı alın ve Titipoco'yla konuşup sola gidin.



Maya Piramidi

Yerden ipi alın. Asansörün üstündeki iskeleye (gantry) bakın ve ipi Titipoco'ya verip iskeleye tırmanmasını sağlayın. İpi motorun üzerinde kullanın. Soldaki jeneratörün üzerinden silindiri alın. Hançeri kullanarak benzin borusunu kesin. Silindirle biraz benzin aldıktan sonra, silindirin motorun üzerindeki kapak ile kullanın. Motorun üzerindeki kırmızı düğmeye basın ve



soldaki kolu çekin. Titipoco'yla konuşup, siz üzerindeyken kolu çekmesini söyleyin. Asansörün üzerine çıkıp Titipoco ile tekrar konuşun.

Piramidin üstüne çıkınca soldaki sandıkların üzerindeki mermileri alın. Asansörle aşağı inip nöbetçilerle konuşun. Meşaleyi alıp Titipoco'yla konuşun ve yanan meşaleyi yerde biriken benzin üzerinde kullanın. Mermileri alevin üzerinde kullanın ve tekrar yukarıya çıkın. General'le konuşun ve hançeri kullanarak George'u serbest bırakın. Piramide girince soldaki duvardaki kolları itmeyi deneyin ve George'la konuşun. Kolları aynı anda itin vee....

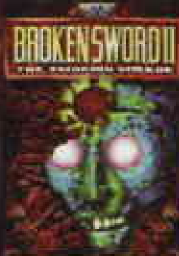
Makine

Burası oyunda beni zorlayan tek yer ve mantığını çözene kadar çatladım diyebilirim. Şimdi olay şu: Ortadaki yuvarlakları kullanarak sağdaki sekiz blokta birlikte gözüken şekilleri yanyana getirmeniz lazım. En sağdaki maymun heykelinin altında ise bu şekillerin dördü içiçe geçmiş bir şekilde dört tane daha blok var. Sizin yapmanız gereken, en sağdaki şekilleri inceleyip içiçe geçmiş dört şekli, ortadaki sekiz bloktan bularak ikişerli hale getirmek. Bu ikiliyi ortadaki dönen yuvarlakları kullanarak eşleştirmeli ve eşleştirdiğiniz şekillerin bulunduğu bloğu itmelisiniz. Daha sonra içiçe olan şekildeki diğer ikiliyi bulup onu da eşleştirin ve ikili bloğu ittirin. Böylece itilmiş durumda iki blok olmalı. Son olarak da bu dört şeklin içiçe geçmiş en sağdaki halini de ittirin. Bütün bu olayları diğer üç "içiçe" blok için de uygulayınca buradan çıkış kapısı açılıyor. Hadi size kolay gelsin...

George

Soldaki meşaleyi alın ve Titipoco'ya yaktırın. Heykelin solundaki şekilleri inceleyip kolu bulun ve çekin. Aşağı düşünce yerdeki meşaleyi alın ve sağdakini yakın. Ortadaki kolu çekin ve sağa gidin. Önce sağdaki, sonra soldaki kolu çekip yukarıya gidin. Aşağıdaki kapıdan girip yeni açılan çıkıştan çıkın. Aşağıya inince kolu çekin ve tekrar aşağıya inin. Tebrikler, oturup son demoyu keyifle izleyebilirsiniz.

Sinan Akkol



LEVEL KARNESİ

ADVENTURE

ATA COMPUTER
Tel: (212) 543 59 19
Firma: Virgin/Revolution

Windows 95, Pentium 60, 16MB RAM, 18 MB HDD, 4xCD-ROM



DARK EARTH

LEVEL KASIM/97

İçinizden Geldiği Gibi Davranmakta Serbestsiniz

Neden bazı oyunlar çok tutulurken, bazıları tozlu raflarda çürümeye terkediliyor? Çünkü çoğu oyun insanlara aslında oyunun geçtiği mekanlarda dolaştıkları, eşyalara dokundukları, insanlarla konuştukları hissini veremiyorlar. Bu hissi verebilmek için grafiklerin insanı kandırabilecek, seslerin ise tüylerini diken diken edecek kadar gerçekçi olması gerekmeyebilir. Ama, sevgili okuyucular, eksik olmaması gereken yegane şey nedir diye sorarsanız cevabım şu olur: Atmosfer. Bir insan bilgisayar başındayken gerçekten başka bir evrende bir başkası olarak yaşadığını zannediyor, onun hissettiklerini az da olsa hissedebiliyorsa, emin olun o oyun zirveye çıkacak kalitededir. Şimdiye kadar pek çok oyun bu yapay gerçekliği sağlayabildi. Myst ve Daggerfall şu an aklıma gelen ikisi. Ve eğer son zamanlarda bizi şöyle adamakıllı "kandıracak" bir oyun gelmedi diyorsanız işteee....

Lord'um,En Sonunda Onu Bulduk

Dark Earth. Kelimenin tam anlamıyla mükemmel bir oyun. Grafikleri görünce dağılacağınızdan eminim. Adamlar nasıl yapıyor, nasıl böyle grafik çizebiliyor yaw? Seslere de diyecek yok, ilk defa Dolby Surround'un bilgisayarda bu kadar gerçekçi üç boyut hissi sağladığına şahit oluyorum. Konu ise bayağı orijinal geldi bana ve beni oyuna çeken en büyük etken bu, nede olsa bu aralar orijinal konulu oyunlara pek fazla rastlanmıyor. Konuyu anlatmıyorum, nasıl olsa baştaki demoda oldukça iyi işlenmiş.

Oyun oynanışı eski bir oyun olan Alone in the Dark'a benziyor. Mükemmel çizilmiş mekanlarda, gerçeğe ancak bu kadar yakın olabileceğini tahmin ettiğim hareketler yaparak dolaşıyor, insanlarla konuşuyor, onları öldürüyor, didik didik eşya arıyor, bulamıyor ve kuduruyoruz. Gerçekten oyunun zorluk derecesi bana doyurucu geldi, özellikle diğer insanların siz orada olmasanız da yaptıkları işlere devam etmeleri olaya ayrı bir boyut kazandırmış. Oyuna başlayınca karşınıza gelen menüden yeni bir oyuna başlayabilir, eski bir oyunu yükleyebilir (oyun içinde F3), detayları ayarlayabilirsiniz (F4). Sağ taraftan ses ayarlarını yapabilir (F5), önceden gördüğünüz demolara bakabilir (F6) ve karakterlerle yaptığınız diyalogları gözden geçirebilirsiniz (F7).

Yönettiğimiz karakterin adı Arkhan, bir asker ve iyi-kötü arasında seçim yapması için tamamen bize bağlı. TAB tuşuna basarak Arkhan'ın olaylara ve kişilere karşı iyi veya kötü şekilde yaklaşmasına karar veriyoruz. Kötü davranmak çoğu zaman zararınıza oluyor, mesela kavga çıkıyor veya elinizi yakıyorsunuz, ama geçmek için sinirli ruh halinde olmanız gereken yerler var. Mesela bir kapıyı normal haldeyken açmazken, sinirli bir şekilde kapıya asılırsanız açabiliyorsunuz. Diyelim ki boyunuzdan büyük birisine ters çıktınız, o da "bana mı dedin ula" deyip çekti aleti. Bu durumda siz de armut toplamamak için C'ye basarak Combat moduna girebilirsiniz. Elinizde bir silah varsa onunla, yoksa tekme ve yumruklarınızla hamle yapmak için CTRL+Ok tuşlarını kullanacaksınız. Silahları ve diğer eşyaları kullanabilmek için BACKSPACE tuşuyla üzerinizde taşıdığınız eşyaları gördüğünüz ekrana geçersiniz. Burada sol alttan eşya ve silahlar arasında seçim yapabilirsiniz. Bir eşyayı her elinize almak istediğinizde buraya girmek zor olduğundan, 1'den 9'a kadar olan tuşlara istediğiniz eşyaları atayıp, oyun esnasında bunların otomatik olarak elinize gelmesini sağlayabilirsiniz. Bir eşyayı elinize almak için tutup el ikonuna, kendi üzerinizde kullanmak için kafa ikonuna sürükleyip bırakmalısınız.

Oyundaki tuşlar

TAB: Ruh hali
Ok Tuşları: Hareket etme
Shift: Koşma / Strafe
Space: Kullanma / Konuşma
C: Combat Mode
Ctrl + Oklar: Dövüş modundayken



vurma
CTRL + Shift: Özel Hareket
ESC: Menü
P: Pause
Backspace: Inventory

Birkaç Küçük Tavsiye

● Save etmek çok ilginç. Bazı mekanların arka planında Sun God işareti göreceksiniz. Bunların önüne gelip SPACE' e basarsanız Arkhan dua, siz de save edersiniz. Yalnız bu işaretleri görmek için bayağı bir zor, onun için çok dikkatli olmalısınız. Mesela ilk Sun God ambiemi, sizin odanızda üniformanızın hemen solunda bulunuyor.

● Oyunun başlarındaki kaçınılmaz değişimi geçirdikten sonra ruhunuz giderek kötülük tarafından ele geçirilmeye başlıyor. Özellikle CTRL+Shift ile yapılan hareketi fazla yaparsanız, kötü karakterli kişilerle diyalog içine girerseniz daha kötü duruma geliyorsunuz. Bir noktadan sonra da değişim geçiriyor ve tamamen yaratık oluyorsunuz. Bu kısım bence çok iyi düşünülmüş, siz değiştikçe insanlarla diyalog içine girmeniz zorlaşıyor. Arkhan'ın kasları güçlenirken beyin kapasitesi azaldığından iki kelimeyi biraraya getiremez oluyor. Bu yüzden dövüşürken çok zor durumda kalmadıkça bu özel hareketi yapmayın.

Yarım Elma, Gönül Alma

Sabah olup da uyanınca, yataktan kalkın. Hemen yanınızdaki sandığın üzerinden eti alın, ama yemeyin. İhtiyacınız olduğunda yersiniz. Odanızda şöyle bir dolaşıp kontrollere ve kamera açılarına alışın. Bu sırada Kalhi uyanacaktır. Onunla konuşun. Kılıcınızı alın ve odanın sağındaki yerde üniformanızı giyin. Kapıya doğru giderken dışarıdan arkadaşınız Zed'in sesi gelecek. Dışarı çıkın. Zed'in konuşması bitince sağdaki nöbetçiyle güzel güzel konuşup komutanın yanına girin. Size verdiği görev önemli, ama bu işte bir bit yeniği olmasın? Bu kadar önemli göreve iki nöbetçi. Hadi hayırlısı diyip buradan çıkın ve merdivenlerden yukarı çıkıp biraz silah alıştırması yapın. Zed'le ve sol taraftaki Kaptan Phedoria ile alıştırma yapın. Phedoria'nın olduğu yerde duvarın dibinden baltayı alın. Tekrar aşağıya inin ve aşağıya devam edin. Nöbetçi Garn ve Teskan ile konuşun. Dışarıya çıkmadan önce kapının yanında save edin. Dışarıda iki kişi var, yanlarına doğru gidin. Babanız ve başrahip Lory'nin konuşmasına tanık olduktan sonra Lory'yi takip edecerek nöbet tutacağınız yere gelin. Diğer nöbetçi ile konuşup kapının önündeki nöbet yerinizi alın.Amanın, amanın o da ne? İçerden sesler geliyor, rahiplere birşeyler ediyorlar, yoksa....

Demodan sonra sizi tanımayan askeri öldürün. Thanandar ile konuşup



dışarıdaki Phedoria'yı savmasını sağlayın, yoksa dışarı çıkınca ölürsünüz. Yukarıdaki odaya geçip bıçağı, geri dönüp öldürdüğünüz askerin baltasını alın. Dışarı çıkın, hemen yandaki babanızın evine girin, babanızla ve Kalhi'yle konuşun, yatağın altından kağıdı alın. Buradan çıkın ve merdivenlerden yukarı çıkın. Rahibin konuşmasını dinledikten sonra komutanın odasına doğru gidin. Yolda karşılaştığınız herkesle iyi konuşun, yoksa dövüşmek zorunda kalırsınız, ama yine de size kalmış bir şey. Komutanla konuştuktan sonra acaba mı diye düşünmeden edemiyoruz. Dışarı çıkıp merdivenlerin arkasındaki balkona çıkın. Burada soldaki kapıdan Master Oiler'ın yanına çıkabilirsiniz. İçeride yerden Steam Ball'ları ve raflardan kurşun plakaları alın. Yukarı çıkıp master oiler ile konuşun. Combat mode'a girip birkaç hareket gösterin, adamın gözü korkunca yeniden konuşun. Arka taraftaki raflarda bir anahtar var, alın. Aşağıya inip kapının yanındaki kasayı anahtarla açın. Dışarı çıkın. Sizin odanızın tam karşısındaki odaya girin. Buradaki makinaya kurşun plakaları atıp mermi elde edin. Eğer kurşununuz biterse buradaki sandıktan Oiler'ın anahtarı ile



açıp alabilirsiniz. Steam Ball biterse de Oiler'ın alt katından alırsınız. Balkona geri dönün ve sağdaki kapıdan girin. En sağlam silahınızı elinize alın ve gardiyanı haklayın. Üzerinden anahtarı alıp sağdaki kapıyı açın. Kalhi, ne işin var buralarda kız? Neyse, şu üniformayı giy de adama benze. Tekrar yukarı ve ana hole çıkın. Kalhi'yle konuşun ve onun tutuklusuymuş numarası yaparak alt şehire inen asansörün yanındaki arabanın yanına gelin. Kalhi burada adamı kandırıp nöbet yerinden ayrılmasını sağlayacak. Adam giderken ona görünmemeyi başarabilirseniz ne ala, eğer görünürseniz hızlı bir şekilde ve elindeki tüfeğin mermilerine hedef olmamaya çalışarak adamı dövün ve elinden silahı alın. Kalhi'nin yanına gidin, konuşun ve alt şehire inin.

Artık gerisi size kalıyor. Dark Earth grafik, ses, atmosfer, konu ve demo açısından uzun zamandır gördüğüm en sağlam yapılı oyunlardan. Kesinlikle dört buçuk yıldızı ve vereceğiniz parayı hakediyor.

Sinan Akkol



LEVEL KARNESİ
ADVENTURE/RPG

ATA COMPUTER
Tel: (212) 543 69 19
Firma: Microprose
Windows 95, Pentium 75, 8MB RAM, 60 MB HDD, 4xCD-ROM



STAR TREK®

STARFLEET ACADEMY

Kaptanın Seyir Defteri

Yıldız tarihi: Kimbilir, kimin umrunda? Tanrı aşkına kimi kandırıyorum ben? Yirmi yıl önce ilk bilim kurgu filmimi seyrettiğimde, tamam, demiştim. İşte ilerde ne olacağımı buldum! Bir yıldız gemisi kaptanı! Bu galaksiyi ve belki evrenin diğer köşelerini de keşfedeceğim, insanoğlunun adını şeref ve gururla uzak ufuklara taşıyacağım! Herhalde ben uygun yaşa gelinceye kadar tüm bu hayal edilen teknolojiler geliştirilir.

PÖH, ne kadar saf ve çocuksu bir düşünce, ama tabii o zaman daha yedi yaşındaydım. Ne var ki yıllar geçtikçe ve yaşlandıkça korkunç bir gerçeğin farkına vardım, bu hayallerimin hiçbiri gerçekleşmeyecekti, sebebi de gayet basit. Bu beşinci sınıf gezegenin üzerinde, kafatasının içinde beyin yerine bezelye taşıyan ve tıkınmaktan başka bir halt bilmeyen altı milyar ilkel organizma ile birlikte yaşıyorum. Tahmin edebildiğim tek varoluş sebepleri, muhtemelen bir miktar gübreye dönüşerek toprağı beslemek, ancak çok küçük bir grup bunun dışında tutulabilir, onlar da zaten kendilerini biliyor ve sanırım duygularımı paylaşıyorlar. Düşünsenize, bu yaratıklar o denli aptallar ki, sınırsız bir evrende varolan tek akıllı (!) canlı türünün kendileri olduğuna delicesine inanıyorlar! Hıh, umarım olacak olanlar olduğunda neyin ne olduğunu iyice anlarlar.

Neyse, gelelim şu oyuna. Star Trek adını hala duymadıysanız öncelikle gidip kafanızı duvara iyi bir vurun, Sağır Sultan bile konu hakkında detaylı bilgiye sahip!

All Systems Online

Starfleet Academy, kısaca S.A. bir uzay uçuş simülasyonu, Windows 95 altında çalışıyor ve DirectX 5.0 kullanıyor. MMX işlemciler ve 3D grafik kartları için tam desteğe sahip olmasına rağmen bir Pentium 90 işlemci ve 16 mb ram ile de çalışabiliyor. Oyun toplam beş adet cd üzerinde geliyor, kurulum için hard disk üzerinde 180 mb kadar boş alan ve en az 4x hızlı bir cd sürücü gerektiriyor. Arabirim olarak mouse ve klavye ile oynanan oyundan maksimum zevki alabilmek için iyi bir analog joystick şart, bunun dışında eğer hızlı bir modeme ve net bağlantısına sahipseniz uluslararası platformda da birkaç uçuş yapabilirsiniz.



ENGAGE!

Oyunun adındaki Academy kelimesini görenlerin şüpheleri doğru, işler bir akademide başlayıp gelişiyor. Bu akademi yıldız filosu için kaptan ve mürettebat yetiştiriyor. Burada bir ekip çalışması söz konusu, bu yüzden geleceğin kaptanları müstakbel yardımcıları ile birlikte eğitiliyorlar, sonuçta amaçlanan tam bir uyum içerisinde çalışan ve aynı gemiyi problemsiz olarak paylaşmayı bilen gruplar oluşturmak. Şimdi bundan bana ne demeyin, bir kaptan adayı olarak bu düzenin sağlanması öncelikle sizin işiniz. Bu oyunda uçuracağınız aletler onbeş metrelik tek pilotlu bir X-Wing değil, en küçüğü bir kaç yüz metre boyunda olan ve aylarca derin uzayda seyahat edebilen yıldız gemileri. Tabii ben her zaman bir yıldız destroyerini tercih ederim ama insan ne bulursa onunla yetinmek durumunda. Sonuç olarak yapmanız gereken geminizin ve kaptan köprüsünü paylaştığınız ekibin tek parça halinde kalması için çaba göstermek, en azından bu oyunda diğer güvertelerde görevli olan mürettebatla doğrudan ilgilenmek zorunda değilsiniz. Başta efsanevi Kaptan James T. (Tiberius) Kirk olmak üzere birkaç öğretmenin denetimi altında simülatörde hazırlanan görevleri uçmak durumundasınız.



görev aralarında ise çeşitli olayları konu alan ve sizin çeşitli kararlar vermenizi gerektiren bölümler mevcut. Özellikle takım içi sürtüşmelere bir kaptan olarak müdahale etmek ve disiplini sağlamak başlıca sorumluluğunuz. Atacağınız adımlar grubunuzun görev esnasındaki verimliliğini etkileyecektir, tabii bir miktar İngilizce bilmek şartıyla. Eğer senaryo dahilinde uçmaktan sıkılırsanız rastgele görevler uçmak da mümkün, daha olmadı bağlanırsınız nete olur biter.

Photon Torpedoes Locked !

Oyun ilk nesil Star Trek evreninde geçiyor. Romulan ve Klingonlar ile ilişkiler bir hayli sıcak. Kaptan Picard ve Enterprise E ile olan maceralardan seksen yıl öncesi, Borg ırkı henüz Delta quadrantından çıkmış ve Birleşik Gezegenler Federasyonu ile savaşına başlamış değil. Genel teknoloji alışılmış Star Trek filmlerindeki gibi, galaksinin büyük bir kısmı hala keşfedilmeyi bekliyor. Oyunda yaklaşık otuzdan fazla tipte yıldız gemisi olmasına ve Klingon destroyerleri dahil pek çoğunu uçurabilmenize rağmen, Federasyon Yıldız Filosu'nda standart olarak kullanılan üç gemi sizin daimi araçlarınız. Bunlar farklı boylarda ve yeteneklerde olmalarına rağmen, kaptan köprüsünün görünümü sabit. Öncelikle gemilere bir göz atalım. Oberth sınıfı en küçükleri ve tasarım olarak en eskileri, zayıf silahları ve kalkanları var. Buna rağmen tarayıcıları oldukça güçlü, ancak zaten daha çok bilimsel araştırma ve keşif amaçlı olarak inşa edilmiş gemiler bunlar. Sonra Miranda sınıfı var, bu nispeten büyük ve hızlı, üstelik silahları çoğu durumda yeterli sayılabilir. Olası bir çarpışmadan sağlam çıkması düşünülerek yapılmış bir tasarım. Ve Constitution sınıfı, bunu herkes biliyor, Enterprise bu sınıfa dahil, büyük, güçlü ve sağlam bir tasarım, korkulacak bir rakip. Kaptan koltuğuna oturduğunuz vakit tüm uçuş kontrolleri ve silahlar sizin elinizde, tabii bu durum biraz T.I.E. Fighter uçurmaya benziyor ama takdir edersiniz ki gerçek bir kaptan gibi sağa sola sözlü emirler yağdırmanız pek mümkün değil, en azından şimdiki PC teknolojisi ile. Hemen önünüzde silah subayı ve navigasyon subayı oturuyor, dev ekran onların ardında kalıyor. Önünüzde ise genel durumu görebileceğiniz bir kumanda paneli var. Mouse ile ekrana tıklarsanız kaptan köprüsü grafikleri olmadan da uçabilirsiniz. Bunun dışında subaylarınızın önlerindeki panellere tıklayarak o konu ile ilgili daha fazla bilgi alma ve ayar yapma imkanınız olacaktır. İkonu ekranın sağ veya soluna doğru götürdüğünüzde ok yön değiştirir, bu şekilde bakış yönünüzü değiştirip diğer terminalleri de daha detaylı bir biçimde inceleyebilirsiniz. Ancak unutmayın ki siz başka bir yöne bakarken uçuş kesintiye uğramıyor, sadece başka gemilerle görsel ya da sesli iletişim kurduğunuzda oyun duruyor. Eğer gemi sistemlerinde detaylı ayarlar yapmak ya da bilgisayardan belirli bir konu hakkında bilgi edinmek isterseniz bunu sakin bir zamanda yapmanız gerekir. Ana güverte kapısı ise oyun seçeneklerine çıkar, buradan çeşitli ayarlar yapabilirsiniz, ESC tuşu da aynı işi görür. F1 tuşu ise klavye örtüsünü hatırlamak için kullanılabilir.



All Crew To Battlestations

Görevler sayıca çok bol sayılmaz, toplam 30 civarında görev mevcut. Ne var ki bugüne dek alıştıklarımızdan daha uzun ve detaylılar. Bu oyunda işler çok kolay karışabiliyor, olaylar yön değiştirebiliyor. Her görevden başarıyla çıkmanın iki temel koşulu var, hızlı düşünmek ve inisiyatif kullanabilmek. Çoğu zaman uzayın derinliklerinde filo komutanlığından kopuk bir durumdayken öngörülmemiş olaylarla karşılaşacaksınız, ne yapmanız



gerektiğine karar vermek sizin sorumluluğunuz, kaptan sizsiniz. Genelde subaylarınız size çeşitli şekillerde yardımcı olacaklardır, ancak genel olarak Star Trek evreni hakkında fazla bir bilginiz yoksa ve üstelik İngilizceniz yeterli değilse büyük zorluk çekebilirsiniz. Mesela bir görevde düşman gemisi tarafından kaçırılan bir büyükelçiyi kurtarmak için ne yapmanız gerekir? Basit, önce Phaser ve Photon torpidolarınızla kalkanlarını çökertin, bilim subayınız, kaçınılmaz olarak bir Vulcan, size işaret verdiğinde ışınlama odasına gerekli emri verin. Basit değil mi, eğer önünüze geleni vurmaktan fazlasına kafa yormayan pilotlardan iseniz değil. Doğrusu sadece ateş etmekten hoşlanıyorsanız bu oyundan nefret etmeniz kaçınılmaz demektir. Uçmayı ve düşünmeyi, hem de çok fazla düşünmeyi bir arada yapmanız gerekli, yoksa asla iki görevden fazla ilerleyemezsiniz. Üstelik görevler ilerledikçe feci şekilde karışıyor ve zorlaşıyor. Sadede gelelim, eğer Star Trek, uzay, gemi ve zor kelimeleri kafanızın içinde kendilerine ayrılmış slotlara sorunsuz oturuyorsa siz bu oyunu alıp oynayacak ve üstelik bitireceksiniz demektir. Hem de hile yapmadan! Yoksa hiç kendinizi ve bilgisayarınızı meşgul etmeyin, zaten zevk almanız imkansız demektir. Şimdi izninizle, şu kütleçekim jeneratörleri üzerinde biraz daha kafa patlatmam gerekiyor, ne de olsa iş başa düştü!

Mad Dog



LEVEL KARNESİ
SIMULASYON

Firma: INTERPLAY

Windows 95, Pentium 90,16MB RAM, 180 MB HDD, 4xCD-ROM



LEVEL ADEMUS/97

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

TAM ÇÖZÜM

Monkeys Are Listening

Monkey Island serilerinin üçüncüsü en sonunda elime geçti, ama ne oyunmuş, doğrusu ilk ikisini oynamamıştım ama eğer birazcık olsun buna benziyorlarsa çok şey kaçırmışım demektir. Oyun tipik Lucas Arts kalitesini ve seviyesini taşıyor, sadece mouse ile rahatça oynanabiliyor, grafikler çok iyi ve espriler müthiş. Tabii bir miktar İngilizce bilmek şart, özellikle kelime oyunları çok sık kullanılıyor. Eğer evde dil öğrenmekten hoşlanmayan bir ufaklık varsa işte size fırsat, ders CD'lerini boşverin ve ona bu oyunu oynatın, merak etmeyin espriler oldukça kopuk olmasına rağmen asla belaltı seviyesine inmiyor. Oyunun iki farklı modu var, Mega Monkey seviyesi daha fazla ve zor bulmaca içeriyor, ancak bunlar standart bulmacaların daha da detaylı versiyonları, bu yüzden burada kolay modun çözümünü veriyor ve diğerini sizin ustalığınıza bırakıyoruz.

Part 1: The Demise Of Pirate Zombie Le Chuck

Öncelikle duvardan ramrod alın ve sonra ağlatana dek korsanla (Wally) konuşun. Sonra kancayı (hook) alın ve mouse'un sağ tuşuna basarak kancayı ramrod ile kullanın. Topu kullanarak (cannon) dışarıdaki filikaları batırın, pencereden dışarı bakın. Ramrod ile flotation device'ı alın, Murray ile konuşun. İçeri girip kılıçla (sword) topu duvara bağlayan ipi kesin ve topu ateşleyin. Demodan sonra yerden "Bag of nickels" ve altından çıkan "Diamond ring'i alın. Ring'i Porthole ile kullanın.

Part 2: The Curse Gets Worse

Sandalın parçaları arasından glowing ember alın, sonra ekranın dışına doğru yürüyün. Adanın haritasında Swamp'ı tıklayın. Girişte Murray ile konuşup gemiye girin. Nickels'ı Gum machine ile kullanın ve yerdeki voodoo bebeğinin üzerinden pin alın. Sonra timsahın dilini çekin ve büyücü kadınla konuşun. Buradan kasabaya geri dönün, tiyatronun yan kapısından içeri girin. Burada şunları alın, Glove, Dandruff (lice), Wand. Sonra Wand'ı hat ile kullanın ve kitabı alın. İçeri girip sahnedeki aktörlerle konuşun, sonra çıkıp berbere gidin. Dükkana girince yerden Jawbreaker'ı alın. Sonra berber elindeki tarağı (comb) masaya bıraktığı bir anda üzerine lice uygulayın. Koltuk boşaldıktan sonra geçip oturun, koltuğun yanındaki kolu (handle) çekerek taşı alın. Berber dışarı çıkınca kolu üç defa daha çekin ve tavandaki makası alın, sonra ayrılın. Lokanta ve limonata satıcısının arasında kalan bölgeye gidin. Burada makası önce flowers, sonra da undergrowth üzerinde kullanın. İlerleyip önünüze çıkan tabelayı inceleyin. Tam bu anda dev bir yılan sizi yutacak ! Midesindeyken ayağınızın yanında duran üç nesneyi alın, sonra çiçekleri şerbetle (syrup) karıştırıp bunu yılanın kafasına dökün. Sizi derhal tükürecek ama bir bataklığa düşeceksiniz. Burada kamış (reed) ve dikeni (thorn) alıp birbirine uygulayın. Balonu taşa uygulayın ve uçarken





üfleyin, doğru yere geldiğinde kamışı (reed) balona uygulayın, halatı yakalayıp bataklıktan kurtulun. Şimdi restorana geri dönün. Burada Blondebeard ile konuşun, varilden bir bisküvi alın. Blondebeard'a önce jawbreaker, sonra da gum verin, tam sakızı şişirip balon yaptığında pin ile patlatın ve yere düşen altın dişi (gold tooth) alın. Daha sonra masada oturan müşteriyi itin, sırtına saplı bıçağı ve önündeki tabakta duran kemiklerin arasından üyelik kartını (membership card) alın. Berbere dönün ve Van Helgen ile konuşun, sonra da eldiveni (glove) üzerinde kullanın, şimdi düello edeceksiniz. Silah seçmenizi istediğinde ortadaki silah kutusunu kapatıp arkasında duran banjo kutusunu seçin. Yapmanız gereken onun çaldığı parçayı aynen taklit etmek, bunun içinse her partisyonun sonunda hangi tele vurduğuna dikkat edin ve zamanı geldiğinde o tellere tıklayın. Eğer ilk kısmı becerebilirseniz taklit etmesi imkansız bir banjo soloya başlayacak. Gidip tabancalardan birini alın ve elindeki banjoyu vurun, böylece düelloyu kazanacaksınız. Berbere dönüp altın dişi Bill'e gösterin, düello alanına geri dönün. Haggis ile yapacağınız kütük fırlatma (caber toss) yarışına hazırlık yapacaksınız. Grassy knoll'a gidin ve bıçağı rom varilinin altındaki desteklerin (sawhorse) üzerinde kullanın, daha sonra da ember ile yerdeki romu tutuşturun. Dükkana dönüp Haggis ile konuşun ve onu yarışmaya ikna edin, kolaylıkla kazanacaksınız. İşte üç kişilik mürettebatınız hazır, şimdi sıra Blood adasına giden yolu gösteren bir harita bulmakta. Şimdi Cabana plajına gidin ve oradaki tipe üyelik kartınızı gösterin, kutudan üç adet havlu alın ve onları el arabasındaki buz kovasında ıslatın,





plaja girin. Uzakta güneşlenen tipe doğru yürüyün, ama kum çok sıcak olduğundan bu imkansız. Islak havluları tek tek yere sererek kumları aşın. Palido ile konuşun ve göbeğinde duran kupayı (mug) alın, kapıdan çıkın. Limonata satıcısına gidip kupanızı masadaki ile değiştirin ve limonata satın alın. Sonra masanın üzerinden sürahiyi (pitcher) alın ve bunu yan tarafta duran kovalardan (dye vats) boya ile doldurun. Plaja geri dönüp bir havlu daha alın ve ıslatın, sonra da bunu tezgahtanın üzerinde kullanın, o gidince tezgahtan yağı (oil) alın. Plaja girip dibi delik kupayı Palido'nun göbeğine yerleştirin ve içine sürahiden boya dökün. Sırtını döndüğünde yağı (oil) üzerine dökün, işte haritayı aldınız, sıra bir gemi bulmaya geldi. Doğru Danjer Cove'a gidin, tekneye (boat) binip gemiye yanaşın, bıçağı kereste (plank) üzerinde kullanın ve yukarı çıkın. Burada katran ve tüyle kaplandıktan sonra restorana dönün, Blondebeard sizi bayıltıp tekrar gemiye postalayacak. Elinizdeki kitabı (ventriloquism book) kaptan Le Chimp üzerinde kullanın. İkinci kaptan dışarı çıkınca pencereyi açıp oradan kaçın. Artık bir geminiz de olduğuna göre son iş olarak korsanların Elaine'i nereye sakladığını bulmanız gerek, tiyatroya geri dönün ve yan kapıdan girip üst kata çıkın. Paneldeki kolu (lever) çekin, bir X işareti belirdiğinde işiniz tamam demektir. Elinizdeki yağı gülleler üzerinde kullanın (cannonballs) ve sonra sahneye girip küreği (shovel) kullanın.



Part 3: Three Sheets To The Wind

Bu bölümde Kaptan Rottingham'a kaptırdığınız haritayı geri almak için bir hayli savaşmanız gerekiyor. Öncelikle korsanlarınızın şarkılarını bitirip iş başı yapmasını beklemeniz gerekli, orange ile biten cümlenize bir kafiye uyduramayacaklarından şarkılarına son vermek zorunda kalacaklar. Haggis size ne tür bir kaptan olmayı istediğinizi soracak, burada yapacağınız deniz savaşlarının zorluk derecesini seçiyorsunuz. Savaşlar iki şekilde yapılıyor, öncelikle haritada savaşmak istediğiniz gemiyi seçin ve sonra toplarınızla ona hasar verin. İkinci aşama ise kılıç dövüşü, ancak burada sonuç her iki tarafın karşılıklı atışması ile belirleniyor. Düşman size hakaret ettiğinde buna uygun kafiyeli bir cümleyle cevap vermelisiniz, savaşlar ilerledikçe kazandığınız hazinelerle limandan daha güçlü toplar almalısınız, ayrıca bir sürü yeni hakaret öğreneceksiniz. Kültürünüz ve toplarınız en üst seviyeye gelene dek Rottingham'ın gemisinden uzak durun. Onu yendiğinizde haritanızı geri alacak ve Blood adasına doğru yola çıkacaksınız.



Part 4: The Bartender, The Thieves, His Aunt And Her Lover

Kıyıya çıktığınızda kumdan şişeyi alın, mezarlığa (cemetary) gidin. Mezarcının kulübesinin yanındaki mezar taşlarının yanından chisel ve mallet alın. Köpeğe önündeki bisküvileri verip sizi ısırmasını sağlayın ve tüyünü (smelly dog hair) alın. Buradan otele gidin, içeri girip Madame Xima ile konuşun ve sizin için tarot falına bakmasını sağlayın. Önünde biriken beş adet ölüm kardını alın, kapıyı açıp arka odaya girin. Burada chisel ile dev peynirden bir parça koparın, sonra dolabın kapağındaki mıknatısı (fridge magnet) alın. Salona dönüp öbür yandaki bar taburesinden minderi (cushion) ve kitabı (recipe book) alın, kitabı okuyun. Plaja inin, minderi kayalara (rocks) koyun ve mallet ile ağaca (rubber tree) vurun. Yumurtayı aldıktan sonra yeldeğirmenine (windmill) gidin ve kapının yanından biberi (pepper) alın. Otele dönüp biber, yumurta ve köpek tüyünü barmene verin, hazırladığı ayıltıcı ilacın bir kısmını size verecek. Onunla konuşun ve içki





ısmarlayın, chisel ile ilaç şişesinin (hangover cure) kapağını açın, ilacı içkinin (drink) içine dökün, sonra bunu için, bu karışım sizi geçici komaya sokacak ve öldü sanılarak mezarlıkta bir tabuta konulacaksınız. Tabuttan çıkmak için chisel'i tabutun kapağına (coffin lid) uygulayın, sonra tabutun kenarındaki çivileri (nails) sökün. Ortadaki tabutu da aynı şekilde açın, Stan ile konuşun. Mezarlıktan çıkın, sonra geri dönüp tekrar Stan ile konuşun. Ona altın dişi verin ve hayat sigortası poliçesini (insurance policy) alın. Otele dönüp üst kata çıkın ve ilk odaya girin. Duvardaki çiviye mallet ile vurun ve çıkıp yerden çiviyi alın. Diğer taraftaki odaya girin, yatağı çekip açın ve elinizdeki bütün çivileri yatakta kullanın. Daha sonra iskeletin elindeki kitabı alın ve okuyun. Aşağı inip barmenle aile geçmişi hakkında konuşun ve ona aileden olduğunuzu ispat edin. Tezgahta duran kavanozu (jar) alın ve chisel ile jar lid üzerine delikler açın. Çıkıp köye (strange lights) gidin, tofu ve kupayı (cup) alın. Chisel ile tofu üzerinde çalışıp bir maske yapın ve bunu giyin. Sonra volkana gidip limonkafa ile konuşun ve kurban törenine tanık olun. Volkan tanrısı ülser olduğundan sadece meyva kurban ediyorlar! Törenden sonra volkana biraz peynir atın ve ülserinin azmasına sebep olun, şimdi volkan patlayacak. Buradan değirmene gidin, kapıdan girip yukarıdaki fıçıya ulaşın ve elinizdeki



kavanozu (jar) ve kupayı (mug) şekerli su ile doldurun. Sonra geminin olduğu yere gidin, size katran gerektiğini söyleyene dek Haggis ile yanında duran şişe hakkında konuşun. Otele dönüp dışandaki mangalın üzerinde duran kazana (pot) elinizdeki peyniri atıp eritin. Bu kazanı Haggis'e götürüp karşılığında kremi alın. Elaine'in bulunduğu açıklığa (clearing) gidin, kavanozu (jar) kütüğün (stump) üzerine koyun, içi ateş böceği dolunca kapağını kapatın. Kremi Elaine'in parmağına sürüp yüzüğü çıkarın, elmas patlayacak ve geriye sadece metal kısmı kalacak. Deniz fenerine (lighthouse) gidip kavanozu (lantern) yerine (lantern stand) yerleştirin. Otele dönüp bir içki daha ısmarlayın, içine ayıltma ilacı katın ve tekrar gömülmeye hazırlanın. Bu defa farklı bir mezara gömüleceksiniz. Tabuttan çıkınca ilerleyip hayaletle konuşun, sonra sola ilerleyip bir diğer mezardan levyeyi (crowbar) alın. Duvardaki çatlağa doğru giderken tavandan Murray düşecek, onu alıp çatlaktan dışarı bakın. Burası mezarcının odası, onunla konuşun, sonra iskelet kolu (skeleton arm) lamba (lantern) üzerinde kullanın. Geri dönüp lambayı tabutun üzerine bırakın, Murray'i lamba ile kullanın, bu mezardan kurtulmanızı sağlayacak. Otele dönüp arka odadan ölüm sertifikasını (death certificate) alın, üst kata çıkıp iskeletli odaya girin. Levyeyi önce duvardaki deliğe (boarded hole) sonra da yatağa uygulayın ve demodan sonra yerden yüzüğü alın. Stan'ın bürosuna girip poliçeyi (insurance policy) verin ve sigorta parasını alın. Plaja inip kayıkçıyla konuşun ve sizi Skull adasına götürmesini isteyin. Sizden bir pusula (compass) isteyecek. Mıknatısı (magnet) iğne (pin) üzerinde ve iğneyi de tıpa (cork) üzerinde kullanın. Sonra bunu mug üzerinde kullanın, yaptığınız bu pusulayı kayıkçıya verin ve yola çıkmak istediğinizi söyleyin. Adaya varınca tepeye çıkıp winch operator ile konuşun, aşağı düşerken şemsiyeyi kullanın. Mağaradaki korsanlarla konuşup poker oynayın, elinize zayıf el (weak hand) gelince bunu tarot kartlarıyla değiştirin. Blood adasına dönünce diamond ile ring'i birleştirin ve bunu Elaine'in parmağına takın.

Part 5: Kiss Of The Spider Monkey

Sonuna gelene dek Le Chuck ile konuşun, o gidince kapıyı açıp çıkın. Şimdi yaptığı büyüyü bozmak lazım, bunun içinde ayıltma ilacı yapmalısınız. Panayırda Dinghy Dog ile konuşun, yarışmayı kazanınca ödül olarak çıpayı (anchor) alın. Sol taraftaki turtaların (meringe pie) içine çıpayı gizleyin ve topu ateşletene dek Wharf Rat ile konuşun. Sonra yandaki çiti açıp delikten dışarı bakın. Tekrar köpeğin yanına gelin ve üç defa onu itin, sizi ısırdığında tüyünü koparacaksınız. Sağ taraftaki dondurmacıdan biber (pepper) ve snow cone alın. Sonra da snow cone üzerine meringe, pepper ve hair uygulayıp onu yiyin.



Part 6: Guybrush Kicks Butt Once Again

Bu bölümde dört durak mevcut, herbirinde inip birşey almanız gerekli. Bunlar sırasıyla, ilk duraktan halat (fallen rope), ikinciden rom fıçısı (keg of rum) ve üçüncüden lamba yağı (flask of oil). Son durakta ise buzlu patikayı (ice path) tırmanıp dev maymunun yanına gidin, fıçıyı maymunun eline yerleştirin. Sonra ipe yağ uygulayın ve bunu fıçıya takın, tekrar aşağı inin. Biraz bekleyin, Le Chuck gelecek ve size ateş fırlatmaya hazırlanacak, tam o esnada yüzüne biber (pepper) atın ve final sahnesini seyredin. İşte bu kadar, şimdi gidip gözlerinizi dinlendirin.

Storm Guard



LEVEL KARNESİ

ADVENTURE

ATA COMPUTER
Tel: (212) 343 59 19
Firma: Lucas Arts
Windows 95, Pentium 90, 16MB RAM, 2 MB HDD, 4xCD-ROM



NUCLEAR STRIKE

LEVEL CD KASIM/97

Nükleer Tehlike Henüz Geçmedi

Bütün tersliklerin beni bulması yalnızca rastlantı mı, yoksa bir takım doğaüstü güçler hayatımı mahvetmeye mi çalışıyor bilmiyorum, ama giderek üzerimde bir lanet olduğuna inanmaya başlıyorum. Her ay bilgisayarımda bir arıza çıktığından yazı yazmak için milletten parça dilenmek zorunda kalıyorum. Bu ay da ekranım bozuldu. İşi yüzsüzlüğe vurup kısa bir yalakalık seansından sonra: "Ya ekranını bir haftalığına ödünç versene, bir yazı yazıp geri vericem." dediğim kişilerden "oha", "çüş" gibi yanıtlar alınca ben de gidip başkalarının makinelerini kullanmak zorunda kaldım. Sonuçta işler biraz aksadı tabii. Şu an bir bürodayım, dışarıda kar yağıyor, sabahın dördü olduğundan kaloriferler yanmıyor, bu yazıyı bir yerlerim donarak yazıyorum ve yarına (daha doğrusu bugün) yetiştirmek zorundayım.



Jingle Bells

Bu arada tüm dünyada yılbaşı sezonu başladı. Bunun sonucu olarak piyasa ardı ardına çıkan kaliteli oyunlarla doluyor. PC sektörünün en büyük oyun firması olan Electronic Arts da beklenen oyunlarını yılbaşı öncesinde piyasaya sürüyor. Electronic Arts'ın Türkiye temsilcisi Aral İthalat tarafından satışa sunulan Nuclear Strike da bunlardan biri. Yıllar önce Amiga'da Desert Strike adında izometrik grafikli bir shoot'm up vardı. O zamanlar herkes grafiklerine hayran olmuştu. Sanırım bu o oyunun devamı. Konusu ise şöyle: Le Monde adında eski bir paralı asker güneydoğu-asyada kendine küçük bir ordu kurmuştur ve bir yerlerden bir atom bombası elde etmeyi başarır. Bunun üzerine yankiler devreye girer ve Indocine adındaki küçük uzakdoğu ülkesinde, Le Monde'a karşı savaşan yerel güçleri desteklemeye başlar. İşte biz burada devreye giriyoruz.

Bu Ordunun Gerisi Nerde

Nuclear Strike win95 altında çalışıyor. Install ettikten sonra oyunu yüklediğinizde dijital video görüntülerinden oluşan kısa bir animasyon izliyorsunuz. Ardından gelen ekranda bir kaç seçenek var. Start game ile oyuna girersiniz. Load/save ile geçtiğiniz bölümleri kaydedip yükleyebilirsiniz. Bu seçenekte bir de password olayı var. Her bölüm geçtiğinizde bir password veriliyor View password'le o an bulunduğunuz bölümün şifresini öğrenebilir, Enter password'le kaydetmediğiniz bir bölümü şifresini yazarak yükleyebilirsiniz. Config grafik detayı, zorluk seviyesi, aracınızın silah dağılımı gibi ayarlamaları yapacağınız bölümdür. Strike files'da sizin üyesi olduğunuz özel birliğin önemli elemanlarını Full motion video görüntülerle tanıyabilirsiniz. Bu tipler oyundaki demolarda zırt pırt karşınıza çıkıyor. Earle komutanınız ve baştan aşağı karizma kıl bir tip. Ben olsam teskereyi alır almaz bu herife girişirdim. Hack (bu adı çok aradılar mı acaba) ise Hacker tarzı bir bilgisayar uzmanı. Bir de Andrea var. Hatun ve de taş gibi olmasını bir kenara bırakırsak haber alma işleriyle ilgilendiğini söyleyebiliriz. İşte ekibimiz böyle orijinal tiplerden oluşuyor (çılgın profesörü unutmuşlar). Son seçenek ise Exit ve Windows'a dönmeyi sağlıyor.



Düşman Acımaz Vurur

Start game ile oyuna başladığınızda, kullandığınız aracın üst-gerisindeki bir kamera açısından üç boyutlu bir ortamda kuş bakışı görüyorsunuz. Görüntü üç boyutlu, ancak iki boyutlu bir düzlem üzerinde ilerliyorsunuz. Tıpkı shoot'm up'lardaki gibi. Zaten Nuclear Strike da bu tür bir mantıkla hazırlanmış, örneğin haritanın çeşitli bölgelerine yerleştirilmiş yakıt, zırh gibi şeyleri toplamanız gerekiyor. Ama bu oyunda başarılı olmak için klasik shoot'm up'lardaki gibi önünüze geleni vurmak yetmiyor. Rehineleri kurtarmak, köprüleri yıkmak, üssü korumak, düşman komutanlarını yakalamak gibi karmaşık görevleriniz var. Görevinizi öğrenmek için oyun sırasında "enter" tuşuna bastığınızda çıkan ekrandan önce mission seçeneğini sonra info'yu tıklıyorsunuz. Ama bununla uğraşmak istemiyorsanız oyun ekranında, sağ alttaki pusulada mavi oku önünüze alın yeter, bu sizi görev yerinize götürecektir. Bu pusula aynı zamanda bir radar (gavur yapıyor abi). Radardaki mavi noktalar düşmansa katti vacip yani vurmanız gerekiyor, ama görev için mutlaka almanız gereken bir obje ya da insan da olabilir. Kırmızı noktalar ise vurulması görev olmayan düşmanlar. Beyaz noktalar da yakıt, silah gibi malzemeler. Pusulada ayrıca kırmızı ve beyaz oklar da var. Biraz önce söz ettiğim "enter" ile girilen ekranda Assets seçeneğinden ihtiyacınız olan mühimmatı seçerseniz beyaz ok size onun yerini gösterecektir, ya da örneğin yakıtınız çok azalmışsa en yakındaki yakıtın yerini gösterecektir. Kırmızı okun hangi tür düşmanları göstereceğini yine aynı ekrandaki enemies seçeneğinden ayarlarsınız. Bu ekrandaki haritada düşmanların ve mühimmatın yerini yine bu yöntemle belirleyebilirsiniz. Eğer pusulanızı şaşırırsanız "h" tuşuna basın böylece bu haritayı oyun sırasında da görebilirsiniz.

Savaşa bir Apache helikopteri ile başlıyorsunuz ama ilerde bunu başka araçlarla da değiştirebilirsiniz. Bazen zorunlu olarak görev icabı değiştirmek zorunda kalıyorsunuz, bazense keyfinize göre başka bir araca atlayıp ortalığı dağıtmaya gidebiliyorsunuz. Kullanabileceğiniz araçlar arasında uçaklar, tanklar hatta bir Hovercraft bile var. Kullanmak istediğiniz aracı da "enter" tuşuna bastığınızda çıkan ekrandan Vehicles seçeneğinden tıklarsanız beyaz ok gitmeniz gereken yönü gösterecektir, oraya giderek araç değiştirebilirsiniz. İlk bölümde hovercraft'a böyle ulaşabilirsiniz. Her bölüm bir çok görevden oluşuyor. Bu görevleri hep aynı bölgede hiç ara vermeden yapıyorsunuz. Bu sırada Save etmek de mümkün değil. Bölümler uzun olduğu için insan tekrar tekrar aynı bölümü oynayarak kafayı yiyebilir. Bölüm geçtiğiniz de ise yeni bir bölgede yani yeni bir haritada başlıyorsunuz.



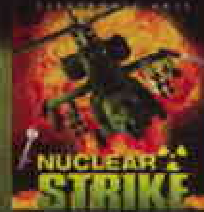
Oyunda dikkat etmeniz gereken şey göreviniz dışındaki düşmanlara bulaşıp yok yere gebermemek, onun için sürekli mavi oku takip edin. Bazı görevlerde helikopter pistine inmeniz, ya da bir şey bırakmanız gerekiyor inmek için üzerinde durmanız yeterli. Oyun sırasında gelen sesli mesajlara dikkat edin, eğer görevi bitiremiyorsanız eksik bir şeyler yapmışsınızdır, görevi okumayı deneyin. Zırhınıza ve yakıtınıza dikkat edin, dalıp ta dağa taşa çakılmayın bir Apache kaça mal oluyor haberiniz var mı? Mühimmatları toplamak için yavaşça üstlerine doğru uçun gölgeniz tam üstüne vurunca durun, bir kanca inip ganimeti alıyor. Aynı şeyler insan toplarken de geçerli. Bir yere saldırırken Tarkan gibi bir anda yüz düşmanın arasına girmeyin, uzaktan teker teker avlayın. Piyadelere roket harcamayın.



Christmas Strike ?

Başta shoot'm up diye küçümsediysem de Nuclear Strike aslında az da olsa kafa çalıştırmayı da gerektiren ve oturup uğraşınca buna değen bir oyun. Grafikler güzel sayılır. Sesler ve müzikler içinse aynısını söyleyemeyeceğim. Yıkılan makineli tüfek kuleleri, vurulunca düşüp yuvarlanan adamlar gibi ayrıntılar iyi düşünülmüş. Program 1024x768 çözünürlüğe kadar destekliyor, işin ilginci bu çözünürlükte hızda önemli bir düşüş olmaması. Ama oyun normal çözünürlükte bile yeterince yavaş. Options'dan Directsound'u kaldırırsanız biraz hızlanıyor. Yine de biraz olsun zevk almak istiyorsanız P-133 şart, zaten oyunun text dosyalarında P-166 yavaş diye nitelendirilmiş. Daha ayrıntılı 3D grafikleri olan daha hızlı oyunlar da var, yani oyun biraz yavaş, bir de 16 MB biraz az geliyor. Sanırım tam performans almak için 32 MB bir P-200'de falan oynamak gerekiyor. Bence böyle bir oyun daha alt seviye bir sistemde de tam performans gösterebilmeliydi

Ozan Simitçiler



LEVEL
KARNESİ
ACTION

ARAL İTHALAT LTD.
Tel: (212) 659 26 75
Firma: Electronic Arts
Windows 95, Pentium 133,
16 MB RAM, 2xCD-ROM
Fiyatı: 28 $



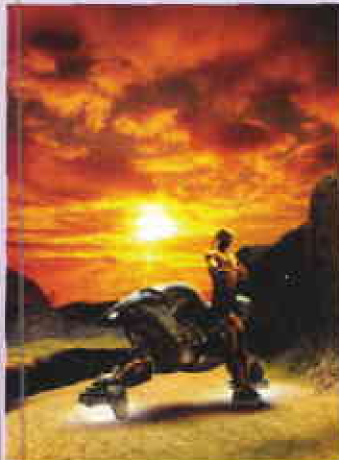
LEVEL CD ARALIK 97 DREAMS

Düşlerden Gerçeğe...

Şu son iki ay içerisinde Türkiye orijinal oyun piyasasında bir canlanma başladı. Önce Electronic Arts'ın temsilciliği alındı, sonra Hasbro Interactive'in, şimdi de Cryo'nun. Cryo'nun temsilciliğini hepimizin yakından tanıdığı bir firma olan Raks New Media aldı. Ve hiç vakit kaybetmeden, şimdiye kadar bu alanda Türkiye'de yapılmış en büyük yatırımlardan birisini gerçekleştirerek Cryo'nun son oyunu Dreams'i tamamen Türkçe olarak piyasaya sürdü.

Hiç Rüyanızda Uçtuğunuzu Gördünüz mü?

Evet, oyunumuzun adı Dreams, Cryo'nun az biraz Tomb Raider taklidi ama farklı bir bakış açısı ile ve değişik bir konuyu (bu aralar değişik bir konu ne kadar zor bulunuyor biliyor musunuz?) işlediği bir oyun. Çok değişik bir havası var, bazen kendinizi gerçekten rüyada zannedebilirsiniz. İsterseniz uçabilir, eşyaları dokunmadan kullanabilir, gerçek dünyadaki fizik kurallarına tamamen ters hareketler yapabilirsiniz. Ve bütün bunları yaparken bir gram bile İngilizce bilmenize gerek yok, çünkü Dreams oyunun içindeki karakterlerin konuşmalarına kadar tamamen Türkçeleştirilmiş. Bu kalitede bir oyunu Türkçe olarak oynamak gerçekten büyük keyif veriyor.



Düşüyorum, Düşüyorum Sonsuzluğun Kollarına Doğru...

Oyundaki karakterimiz, rüya dünyasına açılan pınarın nerede olduğunu bilen Tong Po (bilenler, hadi bakiim anlatın bilmeyenlere) kılıklı genç bir adam. Adı Duncan (Taylandlı biri için ilginç bir seçim!!!) ve amacının ne olduğu, neden rüya dünyasına girmek için bu kadar büyük bir istek duyduğu oyunun başında belli değil. Konu ilerledikçe kötü bir rahibin rüya pınarını ve düşler alemindeki güçleri kullanarak hem düşler dünyasını, hem de gerçek dünyayı ele geçirmeyi planladığı ortaya çıkıyor. Yani amacınız onu durdurmak. Bunu başarmak için hem yumruk ve tekmelerinizden, hem de rüya gücünüzden yararlanıyorsunuz. Şimdi bu rüya gücü olayını biraz açalım. Hani rüya gördüğünüzde yaptığınız, ama normalde yapamayacağınız şeyler vardır; uçmak, başkalarının düşüncelerini kontrol etmek gibi (ne yani, size hiç olmaz mı?). Dreams'de de bu çeşit güçleriniz var ama, bu güçleriniz rüya gücünüzle sınırlı ve bu güçleri kullanmak için önce onları bulmanız lazım. Rüya gücünüz sol alttaki kürenin mavi yarısıyla temsil ediliyor. Kırmızı taraf ise enerjiniz, siz zarar gördükçe (dayak yiyerek veya önceden yapmış olmanız gereken bir şeyi yapmadan bazı odalara girdiğinizde) azalıyor, bitince de ölüyorsunuz. Bu ikisinin ortasındaki çizgi siz suya dalınca azalmaya başlıyor, evet anladınız, o da hava kapasiteniz oluyor.



Rüyalar aleminde dolaşırken çeşitli karakterlerle karşılaşacaksınız. Bunlar her zaman kötü olacaklar diye bir kural yok. Bazen sizin gibi rüya görenlerle bazen de (aslında sık sık) iyi niyetli cinlerle karşılaşabilirsiniz. Etrafta koşuşturan cinler çeşitli şekillerde size yardımcı oluyorlar. Mavi cinler karşılaşacağınız zorlukların üstesinden nasıl geleceğiniz konusunda bilgi veriyorlar. Yeşil cinler size gitmeniz gereken yolu gösteriyorlar. Kırmızı cinler ise kullanabileceğiniz eşyalar ve büyüler veriyorlar. Yalnız bu cinler oyunun başında sabit dururken, oyun ilerledikçe sizden fellik fellik kaçmaya başlıyorlar, yakalamak için bayağı hızlı olmanız lazım. Hız dedim de aklıma geldi, MMX'iniz ne marka acaba? Çünkü bu kalitede grafikleri yüksek çözünürlükte oynatabilmek için ya MMX tabanlı bir makinaya, veya 3D hızlandırıcıya ihtiyacınız olacak. Yine de düşük çözünürlüğe razıyım diyorsanız, standart bir Pentium 100 ile gayet doyurucu bir sonuç alabilirsiniz.

Menüler, Başımın Belaları, Gelin Bakalım

Kendinize mukayyet olun, menüleri açıklamaya başlıyorum. Yalnız kusura bakmayın, biraz yavaş yazıyorum, insanın üzerinde bu deli gömleği varken ancak burnuyla yazabiliyor (çok severim menü açıklamayı, çoook!!!)

Menüye geçmek için TAB'a



basmalısınız. Burada:

SİSTEM

Seçenekler: Oyunla ilgili grafik ve ses ayarlarının yapıldığı yer. Gerçek üç boyutlu gölge tabii ki iki boyutlusundan iyidir, ama yavaştır. Sinemaskop oynamak isterseniz ekranın altından ve üstünden feragat ederek hızı arttırabilirsiniz. Yalnız bu ses olayını



çözemedim, neden en yüksek ve en düşük ses (yani sessiz) diye iki seçenek var? Bu ikisinin arası yok mu?

Yükle: Oyunu siz istediğiniz zaman kaydedemiyorsunuz. Her bölümün başında durumunuz kendiliğinden kaydoluyor. Buradan istediğiniz bölümü yükleyebiliyorsunuz. Yalnız kısıtlı sayıda save yeri olduğundan, üzerine yazılmasını istemediğiniz Save'lerin üzerine gelip TAB'a basarsanız, savelerin silinmemesi için kilitleyebilirsiniz.

Çıkış: Bariz değil mi?

SİHİR: Cinlerden ve sağdan soldan aldığınız büyülere buradan ulaşabilirsiniz. İmleçle büyünün üzerine gelip 1-3 arası bir numara verirseniz oyun sırasında bu tuşlara basarak o büyüyü yapabilirsiniz.

MACERA: Eşyalar (anahtar vs.)



GERİ DÖN: Oyuna geri dönmek için. (Ne olur, artık sen de geri dön. Çok özledim seni. (anlayananladı!!))

Oyun sırasındaki standart tuş kontrolleri ise şöyle:

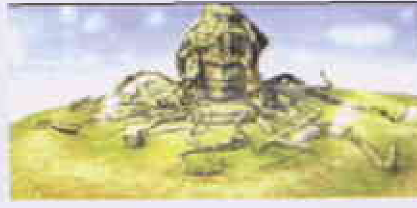
F1-5: Çözünürlüğü 640*480 yapar.

F6-10: Çözünürlüğü 320*200 yapar.

TAB: Inventory.

SPACE: Dövüş ve action durumları arasında seçim yapar.

CTRL ve ALT: Dövüş veya action durumunda olmanıza göre değişik işlevlere sahip olurlar. Action modunda CTRL ile zıplar, ALT ile elinizdeki büyülü eşyayı kullanırsınız. Eğer elinizde büyülü eşya yoksa ALT'a basılı tutup ileri ok tuşuna basarak uçmaya başlarsınız. Ayrıca yakınlarda yapabileceğiniz bir şey varsa ekranın sol üstünde bir ışık yanar. Böyle yerlerde



CTRL'e basarak yapılacak işi yaparsınız (güzelim Türkçe'mizi katlettim, başımız sağolsun). Zaten etrafta ilgi çeken bir şey varsa Duncan o yöne bakar. Dövüş modunda ise CTRL ile tekme CTRL+İleri ok ile uçan tekme, ALT ile yumruk, eğer elinizde büyülü bir silah varsa yine ALT ile silahı kullanırsınız.

Prensiplerime Olabildiğince Sadık Kalınm, İşte Tavsiyeler:

- Save'lerinizden en az ikisi kilitli durumda olsun. Mümkünse kilitleyeceğiniz savelerinizdeki rüya gücününüz ve enerjiniz tam veya ona yakın bir seviyede bulunsun (Unutmayın, bir Save'i kilitlemek ve açmak için Yükle menüsünde TAB'a basıyorsunuz).
- Rüya gücünüzü ve enerjinizi nasıl tamamlayacağınıza gelince, etrafta dolaşırken bazı yerlerde yerden çıkan mavi ve kırmızı baloncuklar göreceksiniz. Bunların içine girip biraz hareket ederseniz rüya gücünüz ve enerjiniz tamamlanır.
- Bir eşyayı almak, kapıları açmak veya bir kolu indirmek için CTRL'e basacaksınız.

Dreams'i, yeni bir gelenek başlatacağım ilk oyun olarak kurban seçtim. Şimdi, olayımız şu arkadaşlar,



açıklanan oyunu, daha önceden herkesçe bilinen aynı türden bir başka oyunla karşılaştırıp oyun hakkında size genel bir fikir vermeye çalışacağım. Ama kesinlikle birini ötekinin yerine tavsiye etmeyeceğim, haberiniz ola. Dreams'e tür ve oynanış açısından en çok benzeyen oyun Tomb Raider. Grafik kalitesi olarak Dreams açık ara



önde. Öyle Tomb Raider'daki gibi, sizi takip eden kameranın saçma sapan açılara gidip de sinirden sizi kudurtması gibi bir olay bu oyunda yok. Atmosfer olarak bir karşılaştırma yapmak mümkün değil, çünkü Tomb Raider'da yaşanan heyecan (2. bölümde T-Rex'den kaçarken neler hissettiniz?), yerini Dreams'deki "mistik" havaya bırakmış. Yani Dreams'i kısaca mistik olarak değerlendireceğim. Oldukça iyi olan atmosferi ve tamamen Türkçe oluşuyla Dreams, kesinlikle alınmayı hakediyor.

NOT: Oyunu açıkladığımızda henüz satış fiyatı belirlenmemişti.

Sinan Akkol



LEVEL KARNESİ

3D ACTION - ADVENTURE

Raks New Media
Tel: (212) 274 02 97
Firma: Cryo

Windows 95, Pentium 100, ,
16MB RAM, 4xCD-ROM

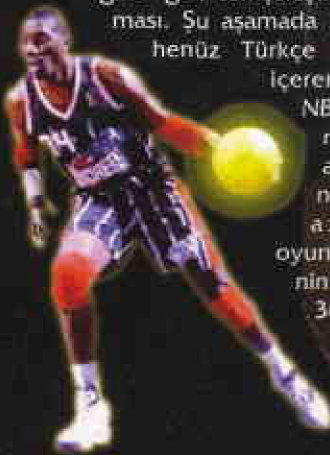


NBA LIVE 98



NBA heyecanı evinize geliyor!

Bu kez tüm PC sahibi basketbol fanatikleri için son derece güzel bir haberle karşı karşıyayız. Her yeni sürümünün oyunseverler tarafından, daha çıktığı ilk günden itibaren bir numaraya yerleştirildiği NBA Live, şimdide serinin 4.basamağı ile beğenimize sunuluyor. Aslında her sene kendini yenilemeyi başaran NBA'in, tıpkı geçtiğimiz yıllarda olduğu gibi, bu yıl da yılbaşından kısa bir süre önce vitrinlerde boy göstermeye başlaması çoğumuzda sürpriz etkisi yaratmamış olsa gerek. Çünkü son 4 senelik zaman dilimi içerisinde kendinden çok söz ettiren NBA, gerçekten de oyunseverler tarafından en çok bilinen ve de en çok duyulan isimlerin arasında en üst sıralarda yer edindi. Alanında pek güçlü rakipleri olmayan bu oyun, Fifa Soccer ve NHL gibi diğer spor simulasyonlarıyla da su götürmez başarılar elde eden yaratıcı firma EA Sports'un başarısı. Bu başarının yanında ortada bizim için göz ardı edilemeyecek bir diğer gelişme daha var ki, o da oyunun orjinal kutusunun ve kitapçıklarının, aynı firmanın bir diğer oyunu olan Fifa 98'de de göreceğiniz gibi türkçeleştirilmiş olması. Şu aşamada karşımıza henüz Türkçe menüler içeren bir NBA98 çıkmıyor, ancak yine de en azından oyun paketinin içindeki 36 sayfalık kullanım kılavuzunun tamamen dilimize çevrildiğini görüyoruz. Bu gelişme bile belki de çok kısa zaman sonra tamamıyla





Türkçe oyunlarla karşılaşacağımızın ilk sinyalleri olarak algılanabilir.

Türkçe oyunlara hazırlanın

NBA'98'in sloganı "Oturduğunuz yerden müsabakaya katılın" olarak belirlenmiş. Oyun dijitize görüntüleriyle birlikte bir CD'yi tümüyle dolduruyor. Tasarım Windows 95 için yapılmış ve kurulum programı 5MM'tan 427MB'a kadar dilediğiniz boyutta kurulum yapmanızı sağlıyor. Kurulum, ayrıca oyunun CD'sine eklenmesi ihmal edilmemiş DirectX'in son sürümü olan 5.0'ın da sabit diskinizde yer almasını istiyor. Ancak bir uyarı: En az yer kaplayan seçenek sabit disk boşluğundan elde ettiğiniz kazancın çok daha fazlasını uzun süren yüklemeler sebebiyle sinirlerinizi bozarak götürecektir.

Kolay ve kısa bir kurulumun sonrasında alışılageldiği gibi basketbolun cezbediciliğinden güzel örnekler içeren 1.5 dakikalık hoş dijitize görüntülerle oyuna başlıyoruz. Menülerin EA Sports'un prensipleri doğrultusunda bir kez daha önceki yıllarda da karşılaştığımız üzere grafik yönüyle tümüyle değiştiğini görüyoruz. Yeni menü tasarımı sayesinde dilediğimiz ayarlara daha kolay ulaşabilmemiz sağlanmış. Bunun dışında ana menüye bazı NBA oyuncuları ve sağ alt bölüme onlarla ilgili bilgiler eklenmiş. Oldukça fazla sayıda ayarlamalara ulaşmamızı sağlayacak bu menülere ana başlıklar halinde bir göz atarsak:

Mode:

Exibition: Dostluk maçı yapmanızı sağlar.

Season: Yeni bir sezona başlamaya yarar. Sezon uzunluklarını 26, 52 veya 82 maç olarak ayarlayabilirsiniz.

Playoffs: 1, 3, 5 veya 7'lik maç sistemi üzerinden Playoff'lar düzenleyebilirsiniz.

GM: Oyunun yeni ve hoş özelliklerinden biri. Bu özellik sayesinde NBA liginden dilediğiniz takımlarını seçerek onlarla Pasific, Midwest, Central ve Atalanta liglerini oluşturabilirsiniz. *Oyun aynı zamanda size takımınızı* istediğiniz oyuncuları seçerek takım kurma imkanı da veriyor.

3 PT-Shootout: Bu da oyunun yeniliklerinden biri olarak göze batıyor. Zamana karşı 3 sayılık atışlar yaparak *rakiplerinizle yarışacaksınız.*

Multiplayer: Çoklu oyuncu seçeneği şüphesiz bir spor simulasyonu için olmazsa olmaz cinsinden bir özellik. Bu şekilde oynayabilmek için önünüzde 3 seçenek var. Bunlar karşılıklı modem *bağlantısı, seri bağlantı ve de Network* aracılığı ile olarak seçiminize sunuluyor.

Rules:

Arcade Oyuncuların maç süresince *yorulmadıkları veya sakatlanmadıkları;* oyunun yüksek temposunu korumaya yönelik oynanış biçimidir.

Simulasyon: Bu oynama biçimi maçın kural ve ayarlarıyla gerçeğe en yakın şekilde oynanmasını sağlamaya *yöneliktir.*



Custom: Bu şekilde oynadığınızda Rules & Options menüsündeki ayarlarınız önem kazanır.

Skill: Zorluk seviyeleri Rookie, Starter, All-Star ve Superstar olarak 4'e ayrılıyor.

Quarter: Çeyreklerin uzunluklarını 3, 5, 8, ve 12 dakikayla sınırlandırabilirsiniz.

Rules & Options: NBA 98'in en önemli menüsü. Kurallar oyun, ses ve grafik kalitesi ayarlamaları için bu menüyü kullanacaksınız.

Stats: Basketbolda istatistikler çok önemli bir yer tutar. Bu menü sayesinde takımlar, kullanıcılar ve oyuncuların her biri için ayrı istatistiklere ulaşacaksınız. Ulaşabileceğiniz istatistikler arasında takımınızın "en"leri olarak da adlandırılabilecek kısa bir tarihçesi yer alıyor.

Rosters: Oyunun bu ikinci ayrıntılı menüsü, yeni bir oyuncu yaratma, oyuncularda değişiklikler yapma, standart takımların kadrolarında değişiklikler yapma, yeni takımlar kurma ve yaptığınız tüm bu değişiklikleri kayıt etme ve tabi ki yüklemeye yarıyor.

En yeni kadrolar

Tahmin ettiğiniz üzere bu sene de önceden olduğu gibi NBA takımlarının sahaları, kadroları ve durumları güncelleştirilmiş. Tüm kadroların ve diğer özelliklerin 1 Ekim 1997'ye ait olduğu oyunun hemen başında kısaca belirtiliyor. Oyun bir tek eksik dışında tüm NBA oyuncularını içeriyor. Bu oyuncu sizin de tahmin ettiğiniz gibi Michael Jordan. Oyunda tüm bu oyuncuların gerçek görüntülerine ve haklarında diğer bilgilere ulaşmanız mümkün. Ayrıca maç ekranlarında göreceğiniz yüzler "Motion capture" tekniğiyle modellenmiş. Bu da tüm basketbolcuların bıyıklarından, saç rengine kadar doğru ve gerçekçiliği yüksek görüntülerine ulaşmanızı sağlıyor. Ufak bir örnek verirsek Dennis Rodman'ın saçlarının o ilginç renkleri bile ihmal edilmediği görülüyor.

Gerçek oyuncular dışında bir diğer yandan da oyuncu yaratma seçeneğine yeni bir takım özellikler eklenmiş. Örneğin artan insan tipleri ve saç modelleri sayesinde gerçeğe en yakın tipler elde edebilir ve diğer aksesuarları kullanarak oyuncularınıza kafa bantları veya basketbol gözlükleri takabilirsiniz. NBA98 'de önemli bir başka yenilik de takım yaratabilmeniz, yarattığınız takımı isimlendirmeniz, forma tasarlamanız ve bir logo belirlemeniz.





Oyunda kamera açısı sayısı bu kez 9'la sınırlandırılmış. Klasik, TV, basın, yarı çizgi gibi kamera seçenekleri ve de bu açılara ait 9 farklı Zoom seviyesi en iyi görüntü açısını elde etmenizi sağlayacaktır. Grafik yönünden tribünlerde hemen ilk bakışta bir değişiklik göze çarpıyor. Taraftarlarınızın yeni hareketlerini görmek oldukça hoş oluyor. Aynı zamanda bu kez bir de NBA 97'de çok da fonksiyonel olmayan ufak skor tabelalarına oldukça özen gösterilerek yeni özellikler eklendiği görülüyor. Genel olarak incelediğimizde grafiklerde her yönden bir iyileşme göze çarpıyor.

Şov başlıyor

Oyun güzel grafiklere sahip olmakla yetinmiyor ve de aynı zamanda inanılmaz bir oynanabilirliğe de sahip. Kontroller NBA 98'de eskiye göre daha fazla tuşla sağlanıyor. Bu da daha fazla hareket tipi anlamına geliyor. Yeni hareketler arasında yeni driplingler, ve diğer yeni çeşitli dönüş ve savunma hareketleri hemen göze batıyor. Bu hareketler basketbolu tam bir şov haline getiriyor.

Oyunda NBA TNT spikerleri tarafından yapılan maç anlatımları pek de sıkıcılığa kaçmamış. Sunuş şekilleri bu kez ikiye ayrılıyor. Normal maç anlatımının dışında bir de stat-ta stadyum spikeri tarafından yapılan sunuşları dinleyebiliyorsunuz. Bu yeni özellik de oyunun artılar hanesinde önemli bir yer tutuyor. Yine üçlük atış yarışmalarında sürenin bitmesine bir kaç saniye kala tribünlerin hep bir ağızdan 3, 2, 1 diye sayması iyi düşünülmüş bir ayrıntı olarak gösterilebilir.

If it's in the game, it's in the game

NBA Live serisinin gerçekte fazla rakibi olmamasına rağmen kendini bu kadar hızlı geliştirebilmiş olması insanı şaşırtıyor. Oyunun genelinde çok büyük olumsuzluklar göze çarpmıyor. Eğer basketbolu seviyorsanız bu oyunu da seveceksiniz.

Ozan Dönmez



LEVEL KARNESİ
SPOR

Aral İthalat Ltd.
Tel: (212) 659 26 73
Firma: E.A. Sports
Windows 95, Pentium 100, 16 MB RAM, 16 MB HDD 4xCD-ROM
Fiyatı: 25$ (KDV dahil)



FIFA ROAD TO WORLD CUP 98

LEVEL OCAK 98

Bu kadarı da fazla oluyor!

Bilgisayar dünyası oyun firmaları için zorluklarla dolu. Çünkü bu alemde vezir olmak ne kadar zorsa, rezil olmak da o kadar kolay. Çoğu kez görüldü ki yıllarca uğraşılıp yakalanan kalite, yeterince iyi olmayan bir veya iki oyunla yerini büyük prestij kayıplarına bırakıyor. EA Sports firması bu değerlendirmede, çıkardığı spor simulasyonları sayesinde kaliteli çizgisinden ödün vermemeye gayret göstererek hep zoru başaran az sayıdaki firmalardan biri olarak göze batıyor. FIFA Road To World Cup 98 bu firmanın başarısının asıl kaynağı olan efsanevi Fifa serisinin son basamağı. Doğruyu söylemek gerekirse, sadece ismi yüzünden büyük satışlar yapan, ancak oynanabilirlik yönünden Fifa 96'ya dahi rakip olamayan Fifa 97'nin çoğumuzda bıraktığı kötü izlenimin ardından bu oyun firma için büyük bir önem taşıyor.

Hızla oyuna geçtiğimizde RTWC 98'in bu kez içerdiği pek çok yeni ayar nedeniyle öncekilere oranla biraz daha karışık hale gelmiş olan menüsüyle karşılaşıyoruz.

RTWC 98'in "Match Select" menüsü 5'e ayrılmış. Bunlar arasında eski seçeneklere ek olarak oyuna adını veren Fransa 98 kupası mücadelesinden başka bir de penaltı çekişmeleri yer alıyor. Oyunda 172 ülkenin milli takımları bulunuyor. Ülke sayısının fazlalaşması yüzünden de takımlar 6 bölgeye dağıtılmış. Bunlar dışında Fifa 98'deki 11 ülke liginde toplam 193 kulüp var.

Oyunun antrenman bölümündeki en hoş özellik boş tribünlere karşı yapılan çalışmalarda her iki takımın oyuncu sayısını ayrı ayrı belirleyebilmemiz. Bir kaç ay önce çoğumuz World Wide Soccer'ın 3 farklı stadyum içermesini bir yenilik olarak değerlendirmiştik. Ancak şimdi Fifa 98'in takibini 16 farklı ülkenin 16 stadyumu, (ve bir kapalı salon) ile solladığını görüyoruz.

Oyunun "Options" menüsü de 4'e ayrılmış. Eskiye göre farklı olan kısımlar ise artık maç hakeminin sertliğini, futbolcularınızın yorulup yorulmayacağını, her maçta yapabileceğiniz oyuncu değişiklik sayısını ayarlayabilmeniz.

Oyunda inanılmaz fazla sayıda hareket bulunduğundan 6 tuşlu bir Gamepad'e sahip olmanız size kolaylık verecektir. Klavye üzerinde tüm hareketler için gerekli olan tuşlar A,S,D,Q,W,E ve bu tuşlarla birlikte diğer özel hareketleri yapmanızı sağlayan CTRL veya ALT olarak belirlenmiş. Maçlarda yapabileceklerinizi gördükten sonra önceleri futbol oyunlarında yenilik veya artı olarak gördüğümüz uçan kafaların, röveşataların ve aşırtma gollerin aslında çok sıradan hareketler olduğunu düşüneceksiniz. Hareket sayısının fazlalığı yüzünden üzerinize düşen görevi azaltabilmeniz için şutlarınızın ve kafa paslarınızın bilgisayar tarafından otomatik olarak yönlendirilmesini sağlayabilirsiniz. Hatta daha az uğraşı istiyorsanız oyunun bu kez oldukça iyi hazırlanmış menajerlik ayarlarının bilgisayar tarafından yapılmasını sağlayabilirsiniz.

Saha kenarı

Herhalde biraz da olsa övdükten sonra RTWC 98'in saha kenarı ayarla-





rından bahsetmeden geçmek olmaz. Öncelikle takım dizilişlerini en çok kullanılan bir iki sistem dışında 5-0-5, 1-4-5 gibi taktiklerle de kurabilir, ayrıca savunma, orta saha ve hücüm bloğunun sahaya dilediğiniz şekilde yerleşebilmesini sağlayabilirsiniz. Bu bölümdeki esas yenilikler her futbolcuya ayrı görev verebilmenizle ortaya çıkıyor. Her futbolcunun ileriye mi yoksa geriye mi dönük oynayacağını, saha içinde ne kadar agresif olacağını belirleyerek onları yönlendirebilir ve hangi futbolcularınızın kornerleri, hangilerinin penaltılarını ve frikikleri kullanabileceğini belirtebilirsiniz.

"Customize Squad" menüsünü "Ah keşke falanca oyundaki filanca özellik Fifa'da da olsaydı." dediğiniz özellikleri içeren bölüm olarak açıklayabiliriz. Bu kez RTWC 98 olacağını çoğumuzun tahmin bile etmediği ayrıntılara sahip. Bu özellikler sayesinde yapımcıların hazırlamaya zahmet etmediği ve uzun yıllar daha bu oyunda göremeyeceğimiz Türkiye ligini yaratabilir, tüm lig takımlarını, onların bayraklarını, iç saha ve deplasman formalarını ve futbolcularınızın saçından sakalına kadar tipini, sırt numarasını belirleyebilirsiniz. Daha önce de olduğu gibi yine her oyuncu için üzerlerinde değişiklikler yapabileceğiniz 12 farklı özellik belirtilmiş. Ancak değişiklikler oyuncunun bir özelliğini kötüleştirip, diğerinde iyileştirmeye gitme mantığına dayandığından bu tip ayarlamalar sağ cepten alıp sol cebe koymaya benziyor. Fifa 97'deki transfer özelliği başlangıçta çoğumuzda iyi bir özellik olarak algılandıysa da sonradan saçmalıktan öte bir şey olmadığını kanısını uyandırmıştı. Oyunun önceki sürümünün bu eksisi yeni Fifa'da transferlerin paraya dayandırılmasıyla artıya dönüştürülmüş. Her takım büyüklüğüne göre paraya sahip oluyor. Ancak takımların herhangi bir gelir kaynağı yok. Tabi bu transfer olayları milli takımlar için geçerli değil. Bu noktadan sonra da sorunumuza çözüm olarak ülke rezervleri çıkıyor. Her ülke ilk 11'i ve yedekleri dışında sınırlı sayıda futbolcu potansiyeli sahibi.

"Highlights" menüsü adından da anlaşılacağı üzere serinin en son Fifa 95'de sahip olduğu golleri kaydetmenize yarayan özelliğine tekrar kavuştuğunu gösteriyor. Dilediğiniz sayıda golü kaydedebilir ve bunları arkadaşlarınıza gösterebilirsiniz. Ayrıca oyunun pek çok gol tekrarı daha şimdiden internet üzerinde Fifa 98'le ilgili pek çok sayfada boy göstermeye başladı.



EL İNSAFI

Şimdiye kadar hep menülerde yer alan yeniliklerden bahsettik. Oyunda bir de Fifa'yı Fifa yapan maç kısmındaki diğer yenilikler var. Öncelikle oyunun yine bizim Fifa sayesinde tanıdığımız John Matson ve Andy Grey tarafından sunulduğunu belirtelim. İnanılması güç ama yapımcı firma spikerlerin 40.000 kelime konuşabildiğini belirtiyor. Oyun futbolun son kurallarıyla bezenmiş. Örneğin kaleci topu uzun süre elinde tutarsa hakem endirekt serbest vuruş veriyor veya kaleci penaltılarda çizgi üzerinde dilediği yerde durabiliyor. İnanılmaz ayrıntılı hareketler arasında sahaya çıkarken tribünleri selamlayan, santra noktasında son ısınma hareketlerini yapan, çoraplarını düzelten veya kırmızı kart görünce hakemin üzerine yürüyen futbolcular yer alıyor.

Sanırım oyunun en çok merak edilen kısmı oynanabilirliği, hemen belirtelim genelde Fifa 97'nin berbat oynanabilirliği yüzünden yapmak zorunda kaldığınız tek bir futbolcunuzun defans oyuncularına hiç bulaşmadan rakip kaleye gitmeye çalışması, hatta çoğu kez rakip kaleye gitmeye bile gerek kalmadan topu orta sahadan kaldırarak kalecinin üstünden ağlara göndermesi taktiği bu kez işe yaramıyor. Fifa 98 futbolun takım oyunu olduğunu kanıtlarcasına seri paslar, ortalar, kafalar, duvar pasları ve kıvrak çalımlara dayalı kombine ataklar geliştirmeniz gereken bir oyun. RTWC 98'de kalecinizi libero gibi kullanabildiğinizi, hatta onunla gol atabildiğinizi görüyoruz. Ayrıca rakiplerinizde bu kez oldukça gelişmiş bir yapay zekaya sahip. Örneğin kalecinizin hafif öne çıktığını farkeden bir rakibiniz şık bir aşırtma vuruşla filelerinizi havalandırabiliyor.

Oyunda karlı, yağmurlu, kuru gibi hava şartlarını belirleyebileceğimiz söylense de bu özelliği kullanmayı bir türlü beceremedim. Bu hatayı oyunun tek eksikliği olarak yorumlayabiliriz.

RTWC 98'in müzikleri İngiliz ve Amerikan gruplarına yaptırılmış. Oyunun seslerinin her yönüyle çok kuvvetli olduğunu kabul etmemek bir hata olur. Eskiyle karşılaştırıldığında bu kez tribünlerde seyirciler varlıklarını sadece gürültü yaparak değil, şarkılarla, davullarla sizi destekleyerek belli ettiğini görüyoruz.

Son olarak oyunun çoklu oyuncu seçeneği iki bilgisayarla 8 kişiye ve network sayesinde 8 PC'de 20 kişiye kadar oynayabilmenize olanak tanıyor.

Tüm bu yeniliklerinden de bir kez daha anlaşılıyor ki Fifa serisi Fifa 98 ile alanında efsane olma özelliğini koruyor. Bu kez firma bizlere kendini affettirecek gibi gözüküyor. Eğer futbolu seviyorsanız size bu oyunu büyük bir gönül rahatlığıyla tavsiye ediyorum.

İlk cheatler bizden!

Gol attıktan sonra oyuncularınızın sevinç gösterileri devam ederken:

Şut tuşu: Güçlü davullar.

Uzun pas: Kornalar.

Pas tuşu: Tribünlerden kocaman bir alkış.

Depar tuşu: Diğer davullar.

Ozan Dönmez
mailme.ozi@mailexcite.com



LEVEL KARNESİ
SPOR

ARAL İTHALAT LTD.
Tel: (212) 659 28 75
Firma: Electronic Arts
Windows 95, Pentium 100, 16 MB RAM, 16 MB HDD, 4xCD-ROM
Fiyatı: 25 $



LEVEL Ekim 97

TAKE NO PRISONERS

Ölümünüze 25 Saniye Var

Olası bir nükleer savaş sonrasına, yakın geleceğe gidiyoruz. Karanlık bir caddede, sessizliğin ortasında nereden geldiği belli olmayan, korkmuş bir adamın fısıltısı duyulur...

"Ne yapacağız John, nerede olduğumuzu bulacak eninde sonunda, sonsuza kadar bu delikte saklanamayız."

"Şşşşt, biraz sessiz olsana sen. Sayende o köpeklere ihtiyacı kalmayacak bizi bulmak için." dedi John. "Köpek mi?" dedi Carl, "Sen o... o şeylere köpek mi diyorsun. Daha çok cehennem zebanilerine benziyorlar". John üstlerindeki lağım kapağını biraz daha aralayarak dışarıda olan biteni anlamaya çalıştı. Her yer sessizdi, çok sessiz. Karanlık ve sisten göz gözü görmüyordu yukarıda. Birden irkildi. Ölüm sessizliğini bir kaç el silah sesi ve onu izleyen çığlıklar bozdu. Yine sessizlik. Ve ardından yaklaşan ayak sesleri....

" Sussana be adam!" diye çıkıştı John" Benimle konuşacağına silahını doldur, birazdan ihtiyacımız olacak galiba". " İyi de hangi mermiyle", dedi Carl. " Elimde hiç cephane kalmadı. Sadece yarım şarjör M16 mermisi, iki de gaz bombası". John umutsuzluk içinde kıvranarak "Al benden de o kadar. Ne yapacağız Carl, köpekleri boşver, şu anda "O" nun bölgesindeyiz. Davetsiz misafirlere neler yaptığını benim kadar sen de iyi bil.....". Birden sustu John. Birisi üstlerindeki lağım kapağına doğru geliyordu. Karanlıkta geleni tam olarak seçemedi ama, başka kim gecenin bu saatinde, bu bölgede ve bu kadar kendine güvenen bir tavırla yürüyebilirdi? O geliyordu. Sonunda onları bulmuştu. Çaldıkları yiyecekler yüzünden cezalarını vermek için geliyordu. John panik içinde kafasını delikten aşağı çekerken, yerine düşen kapağın çıkardığı boğuk ses sanki gök gürültüsü gibi geldi ona. Bir yandan kendisine lanet ederken, diğer yandan Carl'a " Silahını hazırla " diyebildi. Savaşmadan ölmeye hiç niyeti yoktu. Üstlerindeki delik açıldığı anda silahındaki bütün mermileri boşaltacak, belki de şansı yüzüne gülerse, "O"nu öldürüp çantalarındaki çalıntı eşyalar ile bu lanet yerden kaçacaktı.



Ayak sesleri...

Bu düşünce hain bir gülümsemeye neden oldu John'un yüzünde. Ama sevinci kısa sürdü. Ayak sesleri üstlerindeki kapağa kadar gelmiş ve durmuştu. John'un vücudundaki bütün kaslar gerildi. Tetiği parmağının ucunda hissedebiliyordu. Tam bir sessizlik hakim oldu bir an için. Sonra bir tıkırtı duyuldu. John bu sese bir anlam vermeye çalışırken, kapak hafifçe aralandı, aşağıya bir şey yuvarlandı. Ve hemen ardından kapak tekrar kapandı. John ile Carl karanlıkta yere düşenin ne olduğunu görmeye çalıştılar. Ne olduğunu anladığında gözleri fal taşı gibi açıldı John'un "Gaz bombası Carl, ga...." Bombanın patlamasını izleyen üç saniye içinde yayılan gaz John ve Carl'ın önce felç olmasına, ardından iç organlarının erimesine yol açtı. Carl dehşet içinde önce derisinin, ardından etlerinin birbirinden ayrıldığını görünce çığlık atmaya çalıştı, ama dili, dudakları yerinde değildi. Ancak boğuk bir inilti çıktı boğazından. Son gördüğü şey ise çantasından yuvarlanan bir kutu konserve oldu...



Nuclear Meltdown Imminent...

Üç boyut olayına yeni bir soluk geliyor galiba. Take No Prisoners, ilk görenlerin "Abi, bu aynı Doom gibi " dedikleri, ama görünüş ve oynanış olarak Doom ve Doom türü oyunlardan tamamen ayrılan yeni bir tür üç boyutlu oyun. Yönettiğiniz karakteri hafif üstten ve yandan, yani izometrik üç boyutlu olarak görüyorsunuz. Adamı bu şekilde yönetmek bir bakıma iyi, çünkü arkadan yaklaşan birine gafil avlanma ihtimaliniz yok, ama ekranla sınırlı olan görüş alanınızın dışında kalanları göremiyorsunuz. Durum böyle olunca da size iki ekran öteden ateş eden birini bulup mıhlamak zor oluyor. Diğer yönleriyle ise Doom'a gerçekten benziyor: Atmosfer derseniz var, sürekli olarak birilerinin peşinizde olduğunu



bilmenin yarattığı stres var, enval çeşit silah var, vahşet var (ya aslında ben çok vahşet sever birisi değilim, böyle kan-revan içindeki oyunların açıklamalarının hep bana düşmesi kader-kozmos ve sonsuzluk üçgeninde oluşan talihsiz bir tesadüf sadece (az önceki cümlede ne dediğimi anlayan olursa bana da haber versin)). Eee, daha ne ister bu deli gönül?

Böylesine action kokan bir oyuna, biraz olsun monotonluğu kırması için sanırım, Adventure öğeleri de katılmış. Mesela, öldürdüğünüz bazı adamların üzerinden kişisel bilgisayarları düşüyor, siz de bunları kendi kişisel bilgisayarınız aracılığıyla okuyup gideceğiniz yerler ve düşmanlarınız hakkında bilgi alabiliyorsunuz. Bu arada kişisel bilgisayarınıza TAB tuşunun üzerindeki tuşa basarak ulaşabilirsiniz. Bu bilgisayarın sekiz fonksiyonu var:

WEAPONS: Elinizde bulunan silahlar hakkında bilgi bulunur.

ARMOR: Üzerinizde bulunan zırlar hakkında bilgi bulunur.

ITEMS: Cebinizde bulunan eşyalar hakkında bilgi bulunur (sıkıldınız mı?).

ENEMY: Düşmanlarınız hakkında bilgi bulunur (yoo, ben hiç sıkılmadım).

MAP: Gezdiğiniz dolaştığınız bölgelerin haritası bulunur (zaten oldum olası menü açıklamayı sevmişimdir).

LİNK: Biraz evvel bahsettiğim, topladığınız kişisel bilgisayarlardan ve etraftaki terminallerden aldığınız bilgiler burada bulunur (Beyim, Bakırköy ne tarafta?).



NOTES: Başınıza gelen olaylar hakkında bilgi bulunur. (Her şey ben daha küçük bir çocukken başladı doktor bey).

TALK: Burada hiç bir şey bulunmaz (heyoo) multiplayer oynarken karşınızdakiyle sohbet edip Telekom'u zengin etmenize yarar (İlkokul öğretmenim bana zorla yüz maddelik menüler yazdırırdı).

Sanki Bir Şey Unutmuşum Gibi Geliyor Ama...

Yazının ortasına gelmiş iken söylemesi abes olacak ama, oyundaki amacınız San Antonio şehrinde dolaşıp kimsenin giremediği ve bir enerji kalkanı ile korunan bölgeye girmenin yolunu bulmak. Bunu yapmak tabii ki söylemekten daha zor, çünkü San Antonio büyük bir şehir, yaklaşık 25-30 bölgeden oluşmakta. Bu bölgeler arasında serbestçe gezebiliyorsunuz, yani daha önce gittiğiniz bir yerde bir şey unutup da geri dönememek gibi bir sorununuz yok. Tabii bölgeler arasında seyahat etmeniz için önce bir vasıta bulmanız lazım. Bunların arasında bir kamyon, bir Zodiac (lağımlarda dolaşmak için), metro ve mancınığı (ne?!) sayabiliriz.

Siz San Antonio şehrinde üç boyutlu üç boyutlu dolaşırken, düşmanlarınız da sizi rahat bırakmayacaklar elbette. İşte nüfus kontrolü için kullandığımız silahlar:

Battle Saber: Jedi Knight araklaması ışın kılıcı. Eğer işiniz buna kalırsa, vasiyetinizde bizi de görürseniz seviniriz.

Shot Gun: O bir silah. O bir klasik. O bir pompalı tüfek ve artık herkeste var. Sokağa çıkmaktan korkar oldum.

Assault Rifle: Seri ve isabetli atış yapabilen otomatik bir silah.

Crossbow: Farelerden aldığınız bu aleti yine farelere karşı kullanmanız tavsiyemdir. Iskalayan okların duvara saplanıp kalması da hoş bir ayrıntıdır bu arada.

Flame Thrower: Sizi bilmem ama ben Mutant'ımı çok pişmiş severim.

Laser Rifle: Düz bir lazer ışını atan bu silah, farelere karşı inanılmaz etkili.



Gauss Gun: Elektrik topları atar. Kendisi zor bulunur, cephanesi zor bulunur, etkisizdir, sevemedim kendilerini bir türlü.

Grenade Launcher: Ufak çapta bir radyasyon patlaması oluşturan bu silah, insan ve türevlerine karşı çok etkili.

Bunların dışında sayamayacağım kadar ek eşya ve silah var ki bu bolluk hem oyuna renk katıyor, hem de bazı durumlarda elinizin ayağınıza dolaşmasına neden oluyor. Çünkü bu kadar nesne arasından karşınızdaki düşmana en etkili olanını bulup kullanıma geçirene kadar, birkaç mermi yemiş oluyorsunuz.

Yine de Bir Şeyler Eksik Gibi

Take No Prisoners, yeni nesil bir oyun türünün ilk örneği. Bazı olumsuz yönleri yok değil, mesela yükleme zamanları oldukça uzun, ara demolar da olması gerektiği kadar kaliteli değil. Ama yine de alınası bir oyun. Aynı firmanın aynı türde bir diğer oyunu olan Mageslayer'dan çok daha iyi. Aslında Mageslayer'a, Take No Prisoners'a ayırdığım kadar zaman ayıramadım, ama ikisinin arasında tercih yapmanız gerekiyorsa kesinlikle TNP'ı alın derim.

Sinan AKKOL



LEVEL KARNESİ
ACTION

Firma: Red Orb Entertainment

Windows 95, Pentium 90, 16 MB RAM, 35MB HDD, 4X CD-ROM



BLADE RUNNER



Gelmiş Geçmiş En İyi Bilim Kurgu Oyunu

Eğer çok, ama gerçekten çok paranız olsa, eğer fazla para bir tarafınıza batıyor olsa, hatta ve hatta yaptığınız bütün oyunların bir milyondan fazla satması yüzünden paranızı koyacak kasa bulamıyor olsanız ne yapardınız? Paranızı hayır kurumlarına mı bağışlardınız (koro - hayııır) Gelecek için akıllıca yatırımlar yapıp emekliliğinizi sağlama mı alırdınız (hayıııır) Yoksa bütün parayı lüks arabalara, kızlara ve sosyete bir yaşama harcayıp sonra kara kara düşünür müydünüz? (olabiliiiir, hatta eveeeet). Ama elin adamı öyle değil işte. Westwood'daki amcalarınız sizin ne yapmış biliyor musunuz? Konu bulmakta sıkıntı çektiklerinden zaten rüştünü (ne demekse) ispatlamış bir bilim-kurgu hikayesini almışlar. Sonra gerçek aktörler bulup oyundaki karakterleri bunların canlandırmasına karar vermişler, ama o kadar adamın arasından akıllı birisi çıkıp "ulan sevgili arkadaşlar, zaten bu hikayenin bir filmi var idi, neden gerçek aktörler oynatıyoruz ki biz? Aynı filmi bi de bilgisayar oyunu şekline getirmenin ne manası var?," demiş. Ama Westwood'un patronu [illegible] ise acayip kıllanmış, çünkü aktörlerin [illegible]rasını peşin ödemiş. Sette herkes [illegible] biz bu kadar aktörle ne yapa[illegible] diye düşünürken parlak çocuk[illegible]arlak bir fikir daha çıkmış "[illegible], elimizde o kadar alet e[illegible]var, depolarda çürüte[illegible]e onları kullanalım." "Nasıl yani?" diye sormuş herkes, hepbir ağızdan. "İmçik" demiş parlak. "Bu adamlara di-yot miyot, kablo, ne bulursak bağlıyacağız, sonra da Motion'larını capture edeceğiz." demiş. Patronun birden gözleri parlamış "Amanın, amanın ne güzel bir fikir o öyle, hemen başlayın. Bende gidip Motion capture edilmiş hareketleri şöyle en kralından render ile kaplayacak sağlam bir grafiker takımı tutayım. Zaten şu sandalyenin kenarındaki yüzlükler de beni rahatsız ediyordu" demiş.

"Yukarıdaki hikaye tamamen hayal ürünüdür, gerçek ve tüzel kişilerle hiçbir alakası yoktur. Eğer gerçek veya tüzel kişiler ile bir alakası var ise, mutlaka kel alakadır", diyerek sorumluluğu üzerimden atıyorum. Blade Runner, Aliens'dan sonra şimdiye kadar okuduğum (ve izlediğim) en başarılı bilim-kurgu hikayesi. Az önce anlatmaya çalıştığım gibi, adamlar grafikleri yapmak için öyle bir yol seçmişler ki, buna ancak kulağını tersten göstermek denir. Gerçek aktörlerin motion-capture edilmiş (bi zahmet bilenler bilmeyenlere anlatsın) hareketleri üzerine render edilmiş karakterler kaplamışlar. Tabii ki bu grafikler kötü olmuş demek değil, aksine hayran [illegible]ici düzeyde kaliteli grafikler ve animasyonlar elde etmişler. Daha önce hiçbir oyundaki karakterlerin bu kadar gerçekçi hareket ettiğini zannetmiyorum.

Cyberpunk Dünyasına Hoş geldiniz

Adamımız McCoy, bir polis. Blade Runner denilen ve Replicant adındaki insanların tıpatıp kopyası robotları avlamakla görevli ekibin bir üyesi. Aslında Replicant'lar insanlara empoze edildiği kadar kötü değil, sadece içlerinden birkaçının işlediği suçlar hepsine maledilerek, topluca yok edilmeleri amaçlanıyor. Oyundaki amacınız da iyi-kötü arasındaki dengeyi kurabilmenize göre değişiyor. Ya iyi bir Blade Runner olur, ama en az sizin kadar yaşam[illegible] olan canlıları öldürdüğünüz için [illegible]dan azabıyla kıvranırsınız ya da Re[illegible]cant'lara yardımcı olur, bu sefer de kendi iş arkadaşlarınızla karşı karşıya [illegible]lirsiniz, karar sizin.

Oyun sıra[illegible]a McCoy'un üzerine tıklarsanız [illegible] bilgisayarınızın (KIA) ve seçene[illegible] olduğu menüye gelirsiniz Bura[illegible] üstteki ilk üç tuşu kullanarak elin[illegible]ki ipuçlarını üç kategori altında inceleyebiliyorsunuz:

- **Crime Scene Database:** Suçun işlendiği mekana göre
- **Suspect Database:** Şüphelilere göre.
- **Clues Database:** Bütün ipuçları burada. İpuçlarını çeşitli kategorilere göre (fotoğraf,eşya, ses kaydı gibi) ayırarak daha kolay inceleyebilirsiniz.

Bunun dışında bilmeniz gereken üstteki OPT yazan düğmeye basarak Options ekranına gelebileceğiniz. Burada Save-Load edebilir, ses ayarlarını yapabilir, ve insanlarla konuşma şeklinizi belirleyebilirsiniz. Konuşma şekilleri Nazik, normal, kaba, alaycı ve oyuncunun seçimine göre [illegible]rak beş çeşit. Normal olarak oyuncunun seçiminde (soru işareti) kalması sizin yararınızadır. Böylece konuşmalarınızı siz seçersiniz. Zaten diğer seçenekler arasında benim göre-bildiğim kadarıyla bir fark yok.

Oyunu oynarken şunlara dikkat edin:

- McCoy iki kere tıklayınca koşuyor, sağ tuşla silahını çekiyor. Aklınızda bulunsun.



● Oyun gerçek zamanlı olduğundan tam çözümdeki olaylar önce veya sonra gerçekleşebilir. Yani sürprizlere hazırlıklı olun.

● Cyberpunk dünyası karanlık bir atmosfere sahip olduğundan, eşyaları görmekte zorlanabilirsiniz. Etrafı çok dikkatli inceleyin.

● Konuşma türü mutlaka soru işaretinde olsun.

● Başkalarına elinizdeki ipuçları hakkında soru sorabilmeniz için, önce KIA'dan elde ettiğiniz bütün delilleri gözden geçirmelisiniz.

TAM ÇÖZÜM

Suç Mahalli

Polis ile konuşun. Soldaki insanlara bakın. Yerden krom parçasını alın. Arkadaki yangın musluğuna ve çöp tenekesine bakın. İçeri girin ve yerdeki kanlı ayak izlerini farkedin. Hemen önünüzde mermi kovanları var. Onları alın. Mr. Citer ile Lucy'nin referansını alana kadar konuşun. Solda tavandan sallanan kameraya bakın ve Mr. Citer ile yeniden konuşup kayıt CD'sini alın. İleriye, masanın yanına gidin. Şeker çubuğunu ve oyuncak köpeği alın. Masanın arkasındaki resme bakın. Masanın önünde yerdeki nesneyi alın. Tekrar dışarıya çıkın. Bütün aldıklarınız hakkında polis memuruyla konuşun. Arabanıza binip eve geri dönün.



McCoy'un Evi

Mutfağın üzerine tıklayın ve köpeğinizi besleyin. Odanın ortasındaki makinayı kullanın. Suç yerinden aldığınız CD' deki ilk fotoğrafla karşılaşacaksınız. Soldakinde Lucy'nin masasına (en ileride, sağdaki masa) üzerindeki menü iyice belirginleşene kadar zoom yapın. Sağdaki resimde ise kapının girişindeki adamların yüzüne zoom yapın. Eğer doğru yaptıysanız elinizde



iki yeni delil (suşi menüsü ve adamın fotoğrafı) olmalı. Soldaki odaya geçin. Yatağa yatıp uyuyun. Kalkınca duvardaki makineden mesajlarınıza bakın (mesaj olmayabilir) televizyonu açıp dinleyin. Evinizden ayrılıp polis merkezine gidin.

Polis Merkezi

Laboratuarın olduğu kata çıkın. Adamla konuşup bütün deliller hakkında bilgi toplayın. Atış poligonunun olduğu kata gidin. Poligondaki polisle konuşun. Atış eğitimine girin. Burada adamların elinde silah olduğundan emin olana dek ateş etmeyin, yoksa puanınız düşer. Dört bölümü de bitirince dışarı çıkın ve koridordaki monitörden skorunuzu görün. Burada şimdilik işiniz bitti. China Town'a gidin.

China Town

Kırmızı ceketli adamla konuşun. Lokantanın sahibiyle konuşun. Sakallı adam arkaya geçince peşinden gidin. Onunla konuşun. Aşçı kızgın çorbayı üzerinize dökmeye çalışınca sağa zıplayın. Arkasından koşabilirsiniz, ama hemen öldürmeyin. Peşinden gidin, kapıdan geçip sonraki ekranda merdivenlere tırmanın. Kilitli kapıya doğru yürüyün. Aha. Tuzağa düştük. Öldürene kadar aşçıya ateş edin. (Eğer aşçıyı burada elinizden kaçırırsanız, daha sonra evinizde size saldırıyor) Üzerini arayın ve geri dönüp yolda yanından geçtiğiniz serseriyle konuşun.Ona biraz para verin. Çöpün içinden



lisansı alın. Evinize geri dönüp köpeği besleyin,mesaj var mı bakın. TV' ye bakın ve yatın. Rüyadan uyanınca mesajlarınızı dinleyin ve Tyrell şirketine doğru yola koyulun.

Tyrell Corporation

Nöbetçiden diski alın. Sağdaki kapıdan geçin. Girişin hemen sağında alabileceğiniz bir satış broşürü ve küpe



olması lazım. Monitöre tıklayıp Tyrell dosyalarına girmek için yapılan denemeyi öğrenin. "I couldn't even begin to guess the code" diyene kadar bilgisayarı kullanın. Karakola gidin.

Polis Merkezi

Poligonun karşısındaki odaya girin ve delil bilgisayarını kullanın. Resimdeki köpeğe zoomlayın. Tasmasında RIKKI yazdığını görmeniz lazım. Ayrıca resimdeki kimsenin yüzünün ve yiyecek kutusunun birer resmini alın. KIA' dan elinizde ne kadar delil varsa, hepsini inceleyin.

Tyrell Corporation

Bilgisayarı yeniden kullanın ve DNA'yı alın. Odaya girip fotoğrafçı ile konuşun. Cesedin üzerinden teli alın. Yerden yiyecek kutusunu alın. Ölü hayvanlara bakın. Odadan çıkın. Masadaki nöbetçiyi sorgulayıp, Tyrell hakkında sorular sorun. Patronun özel asistanı ile konuşmamız gerekiyormuş, ne diyelim, öyle olsun. Haydin polis merkezine.

Polis Merkezi

Zemin kattaki ofise girip Guzza ile konuşun. Sizin için patronla bir görüşme ayarlayacak. Siz gittiğinizde patron yerinde değilse masasının üzerindeki dosyadan sipariş makbuzunu alın. Eğer oradaysa sizin için bir randevu ayarlamasını sağlayın.



Tyrell Corporation

Rachel ve Tyrell'la konuşun. Evinize dönün. KIA'daki bütün delilleri inceleyin. Gelen mesajlara bakın ve TV seyredin. Animoid Row'a gidin.

Animoid Row

Balık satan adamla konuşun. Yılan satan adamla kızana kadar konuşun. Size Bullet Bob'dan bahsedecek. Kabinin sahibiyle konuşun. Üzerinde Maggie'nin resmi olan bir kolye satın alın. Sola gidin. İçeri girip Bob'la konuşun ve KIA'nızın üzerinde ufak bir değişiklik yapmasını sağlayın. Voit Kamph testi uygulayın. Bu test karşılaştığınız kişilerin replicant olup olmadığını anlamanıza yarıyor. Biraz özel mermi satın alın. Sola, Hawkers'a gidin ve kadınla konuşun. Aşağı gidip barmenle konuşun. İçki ısmarlayın. Sağda elmas işaretinin altında oturan adama biraz uzak mesafeden tıklayın. Onu mücevher konuşunda sorgulayın. Yukarıdaki ekrana geçip geri dönün ve adamı yeniden sorgulayın. Yüzünüze patlattığı kamerayı alın ve adamı takip edin. Kafesin kapısını vurun ve gizli kapıyı bulup içeri girin. Sandıkların içindeki silahlara bakın. Tüneli sağa doğru takip edin ve sokağa çıkan merdiveni kullanın. Steele son anda imda[illegible] yetişmeli.

DNA Row

[illegible] yanan varilin yanında bekleyin ve kırmızı ceketli adamla birkaç defa konuşun. Sola gidin (burada Save edin isterseniz) Dermo Design'a girin ve adamı kelepçelerinden vurup serbest bırakın. Silahınızı cebinize sokup sola, dışarıdaki ekranın dibine doğru koşun. Ölmek üzere olan adamla konuşun. Memurla konuşun. Tekrar içeri girin ve hasarı inceleyin. Buradan çıkın, soldaki merdivenlerden yukarıya çıkın. Mankenlerin birinden zarf alın. Mankenin sağındaki cevaplama makinasına bakın. Sokağa çıkın. Sağa ve yukarıya gidin. Yeşil binaya girin. Adamla konuşun. Binadan çıkıp hemen soldaki dar sokağa girin. Bradberry Hotel'e girin Koridoru geçip merdivenlerin tepesine çıkın. Odalardan birinde yerdeki güç hattına basıp printer çıktısının tamamlanmasını sağlayın. Çıktıyı alın. Su olan odada,



merdivene tırmanın. Kitaplıktaki camları kırın ve çatıya tırmanın.

3. Bölüm

Yalnız olduğunuz zaman, sandalyenizi pencerenin soluna itin ve iplerinizi kesin. Yastığın altından oyuncağı ve diğer nesneyi alın. Aşağı ekrana ve sola geçin. Adamla konuşun. Sağa gidin, yukarı ve merdivenlerden sola aşağıya gidin ve ön kapıdan [illegible]arıya [illegible]ın. Sağa gidin ve enkazı inceleyip ID numarasını bulun. Arabanın içinden paket kağıdını alın. Sola, aşağıya ve sağa gidin.

Polis Merkezi

Delil odasında sağdaki bilgisayarı kullanarak KIA'nızdaki bütün bilgileri bilgisayarı yükleyin. Soldaki bilgisayarla bütün resimleri inceleyip delil olacak resimleri kaçırmadığınızdan emin olun. En alt kata inip tutuklulardan en uzaktaki adamı sorgulayın. [illegible]testo hakkında konuştuğunuzdan emin olun. Sonra, en baştaki adamla (Izzo) konuşun.

McCoy'un Evi

Köpeği besleyin, mesajlarınıza bakın. Kafayı vurup yatın.



Animoid Row

Dragonfly mücevhercisinin size bilgi bulmuş olması gerek.

Nightclub Row

Soldaki kulübe girin. Sahnenin yakınındaki korumayla konuşun. Soldaki döner bölmeye girin. Çıkıp sağdaki gece kulübüne girin. Kırmızı ceketli adamla konuşun ve şovu seyredin. Adam kaçınca [illegible]inden gidin. Sakın ha adamı [illegible]mayın, kaçmasına izin verin.

Hysteria Hall

Kullanılmış [illegible]ların olduğu yere girin ve Crazy [illegible]s'le konuşun. Merdivenlerden [illegible]ya çıkın, sağdan, çatıya ulaşın, [illegible]afı araştırın ve tekrar caddeye inin. Yaşlı adam ve kadınla he[illegible] hakkında konuşun. Hol alanına girin. Soldaki ile bölgeye girin. Kızla konuşun ama, Voit Kamph testini uygulamayın. Gitmesine izin verin.

Animoid Row

Kingston'daki Mama Isabel ile konuşun. Eve dönün. Köpeği besleyip yatın.

China Town

Aşağı ekrana ve sağa gidin. Yukon Otele girin ve yöneticiyle konuşun. Neon kapıdan geçin. Çekmecelerden birinden Holden'ın ar[illegible] çıkacak, onu alın. Küvetten pulu alın. DNA Row'a gidin. Bradberry'ye girip sahibiyle konuşun. Odaları araştırın. Adamla yeniden konuşun. Gitmenizi iste[illegible]cektir. Peki, istenmediğim zaman[illegible]larım. Nightclub Row'a gidin. Soldaki kulübe girip dansçının hemen önünde durun. Koruma yanınıza gele-

ne kadar onunla konuşun. Arka odaya girmek için soldaki kabine doğru hızla koşun.

Arka Oda

Kırmızılı adamla konuşun. Şov başlayınca sola gidip seyredin, ama dokunmayın. Şovdan sonra soldan zemin kata gidin ve sağa gidip soyunma odasına girin. Blondie ile polis çağırana kadar konuşun. Kurtulduktan sonra kapatılmış metro tüneline girin ve merdivenlerden yukarıya çıkın. Kulübe geri döndünüz, sağdaki balkon çıkışından geçin, silahınızı çekin ve save edin. Projektör odasına girin, ışığa doğru nişan alıp, güç kablosunu vurun. Merdivene tırmanıp kırmızı kürsorun olduğu yeri vurup, replicantı öldürün.

4. Bölüm

Sokağa çıkan merdivenlerin oradan sola gidip tüneli geçin. Yıkılmış kuzey kapısından geçin. Dörtyol ağzını geçin, manivelayı kullanıp yeni bir yol açın, sağa gidin ve Lucile'i görün. VK testini üzerinde uygulayın ve insan olduğunu anlayın. Dörtyol a[illegible]a geri dönün ve sola gidin. Mer[illegible]lerden aşağıya devam edin ve [illegible] lağım kapağından geçin. Yu[illegible] evinize girin. Sen de kimsin b[illegible] Onunla konuşun. Lağımlardaki [illegible]ol ağzına geri dönün ve sola [illegible]vatlak [illegible]isten geçerek devam [illegible] dönün ve asansörle aşağıy[illegible] konuşma şeklinizi soru işaretin[illegible] sarhoşla FATMAN ve OTHER [illegible]da konuşun. Adama tekrar k[illegible]n. Sizden içki istiyor. Dörtyol a[illegible] geri dönün ve Lucile ile karşılaştığınız yere gidin. Silahların olduğu yere girin ve caddeye çıkın.

China Bar'dan bir şişe şarap alın ve sarhoş adamın olduğu yere geri dönün. Adama lağımlar hakkında soru sorun, şarabı sonra verin. Daha sonra adam sızmadan sorabildiğiniz herşeyi sorun. Yüzünüzü asansöre dönün ve sağ tünelden kalasın olduğu yere gelin. (SAVE) Kalasın üzerinden geçmeye başlayın. Fareyi görünce sol tarafa geri dönün, silahınızı çekin ve fareyi vurun. Kalası geçince ikizlerle size Tyrell'in DNA dosyaları hakkında soru sorana kadar konuşun. Işığın altındaki kapıdan çıkın, uzunca olan merdivenden tırmanın. (SAVE) Kısa merdivene tırmanın ve çabuk olarak nöbetçinin arkasındaki asansöre binin. Masanın üzerinden DNA'yı alın. Tekrar lağıma dönün ve DNA'yı ikizlere verin. Size bütün bildiklerini anlatacaklar. İkizlerin arkasındaki merdivenlerden çıkın ve konsoldan Guzza'yı çağırın. Tekrar sarhoşun olduğu yere dönün ve (SAVE). Demir kapıdan geçip Guzza'yla konuşun. Ateş etmeye şansınız olduğunda onu vurun. Apartmana geri dönün.



Platformdan ayrılın ve asansörle yukarıya çıkın. Dörtyola gidin, sola dönün, lağım kapağından geçip apartmana girin.

5. Bölüm

[illegible]cile'den size mesaj var, duvardaki [illegible]etten dinleyin. Asansörle alt kata in[illegible]e lağıma girin. Kapaktan bir sonraki ekranda takip edebileceğiniz iki yol oluyor. Birinci yoldan giderseniz Lucile'e, ikinci yoldan Moonbus'a gidebilirsiniz.

1. Yol: Merdivenlerden yukarıya çıkın ve doğuya, dörtyol ağzına devam edin. Dümdüz devam edin, elektrikli sandalyeyi geçin ve enkaz [illegible]ndeki tünele girin. Yukarı ekrana devam edin, soldaki delikten geçip Crazy Leg'in araba dükkanına gelin. (SAVE) Ön kapıya çıkın ve Lucile ile konuşun. Crazy'den bir araba kiralayın ve çatıya doğru uçun. Elinizi çabuk tutup Steele'i, o Lucile'i vurmadan önce vurun. Arabaya klikleyip hasar aldığını görün. Aşağı gidin ve konsolu kullanıp arabayı aşağıya indirin. Çabuk olun, kapının yanındaki merdivenlerden aşağıya inin ve soldaki merdivenden inip tünele gelin. Arabaya binip buradan kaçın. Veyaaa...

2. Yol: Kuzey kapısından geçin ve kuzeye devam edin. Steele'i görmeniz lazım. Şansınız olduğunda onu vurun. Kuzeye gidip Moonbus'ı bulun ve dışarıdaki kimseyle konuşun. Şimdi birkaç seçeneğiniz var.

- (SAVE), ve A, bırakın silahlarınız sizin yerinize konuşsun, Moonbus'a girip yaşlı replicant'ın ölmesini seyredin. Moonbus'tan çıkın ve....
- Veya B, güneye gidip Steele'yi vurduğunuz yerden güç kaynağını sağdaki beyaz ışıkların yanından alabilirsiniz. Tekrar kuzeye dönüp Moonbus'a binin ve buraları terkedin.

Son zamanlarda resmen üzerimize kaliteli oyunlar yağıyor. Blade Runner'da oyun teknolojisinin nerelere geldiğini görebilmeniz için [illegible]bir fırsat. Grafikleri, fil[illegible] alınmış orijinal mü[illegible] (ki bu müzikler büyü[illegible]stat Vangelis tarafından yapılmıştır[illegible] genel olarak atmosferiyle (artık [illegible]yorsunuz, benim için önemli olan [illegible]rsellik değil, atmosfer) beni büyüledi. Eğer filmini seyrettiyseniz, bu macerayı bir de kendiniz yaşamak istiyorsanız mutlaka alın. Eğer, filmini seyretmediyseniz (TV'de Bıçak Sırtı adıyla birkaç kere [illegible]ynadı) önce onu seyredip olayın genel havasına girin, sonra oyunu alın. Ama bu görsel şovu sakın kaçırmayın.

Sinan Akkol



LEVEL KARNESİ
ADVENTURE

Pencom Computer Center
Tel: (0 216) 378 56 14
Firma: Westwood
Pentium 90, 16MB RAM,
60 MB HDD, 2 MB Ekran Kartı, 4xCD-ROM





TAM ÇÖZÜM BÖLÜM 2

Kasım ayında sizlere hediye ettiğimiz Dedektif Fırtına'nın tam çözümünün ilk bölümünü geçen ay yayınlamıştık. Bu sayımızda oyunu bitiriyoruz.

Geçen bölümün özeti : Belediye başkanının kaçırılan kızının peşinden yürüttüğü soruşturma adamımızı bir kütüphaneye kadar sürüklemiştir. Fakat kütüphane görevlisi Fırtına'yı içeri almamaya karalıdır. Fırtına'nın acilen bir kütüphane giriş kartı bulması gerekmektedir (Bu arada parantez içindeki sayıların, konuşma sırasında hangi cümleleri seçmeniz gerektiğini gösterdiklerini tekrar belirtelim).

Girişe Tam Çözüm yazmak olmadı ki... Fırtına'nın Dönüşü yada Fırtına'nın Acı İntikamı diye başlık atacaktık ki göz doldursun, okuyucu çeksin, neyse medya taktikleri bi yana bakalım. Fırtına bu işten nasıl sıyrılacak, söz sende Fırtına:

Ha, evet, demek kart yoksa giriş de yok ha? Görüşürüz! Okuldaki kızlar belki bana yardımcı olabilirler. Kızlar, diyordum ki belki bana verebilecek bir kütüphane kartınız... (3) Ne demek olmaz? Nasıl bulurum kütüphane kartı? Gül'den ha? Peki, sağolun. Gülün evi az ileride okuldan çıkıp parkı ve caddeyi geçtim mi oradayım. Gül'le biraz konuşsam (3) fena olmayacak sanırım. Ama bundan bir sonuç alamazsam işi kendi yöntemlerimle hallederim. Örneğin solda evin garajının sağ üstündeki pencereden içeriye süzülüp... Kendinden utanmalısın Fırtına ama hepsi Nur'un iyiliği için. Şu garaja bir göz atalım bakalım, burada bir gaz bidonu varmış, ama şimdilik işime yarayacağını sanmıyorum; vay vay vaay, bu merdiven iş görür gibi. Pencereye dayadığımda kendimi içeride bulmam an meselesi. Acaba hangi odaya girmeliyim? Anahtar deliğinden göründüğü kadarıyla soldaki Gül'ün odası. Abajurun yanındaki anahtarı cebe indirip odayı terk edelim ve aşağıya inip kilere girelim. Aldığım anahtar buradaki sandığın olmalı (-İyi ama Fırtına, anahtarın o sandığa ait olduğunu, dahası sandığın kilerde olduğunu nasıl anladın?

-Bir çeşit dedektiflik içgüdüsü desem susacak mısın? -Peki, kızma devam et !). İşte sağ altta sandığın dibinde Gül'ün kütüphane kartı. Gül'ün günlüğüne bir göz atıp evi terk etmem gerekiyor. Gece olmuş bile. Yeni Türkü konseri başlamıştır. Ama önce bu karta ufak bir operasyon yapmalı. Fotoğrafçıya gidip bir resim çektirmem yeterli olur. Bu iş de tamam, konser salonuna girip kuliste Erkin Bey ile görüşmeliyim (2-2-3-3-1-1). Bir taşla iki kuş! Hem Abaküs'ün evinin yerini öğrendim, hem de anahtarı aldım. Sağda tren istasyonu olacak, küçük bir yolculuk ve mis gibi dağ havası. Oyalanmadan evi bulmalıyım (1-Sağa 2-Sola 3-İleri 4-Sağdan aşağı 4-Sola 5-İleri 6- (Nehrin olduğu ekran) Sola 7-Aşağı) Bir dörtyol ağzı. Hislerine güven Fırtına! Güney batımda kalan yolu seçeceğim. Aferin size hislerim, beni yine yanıltmadınız, kulübe tam karşıda. İçeride sandıkların arkasında bir kağıt var, bu, bu bir mahzen haritası. Gitgide yaklaşıyorum sana, Abaküs! Artık şehre dönmeliyim, görevli bu sefer beni içeri alır (1) herhalde. İçerideki masanın üzerindeki kitaplara bir not iliştirilmiş: "İki galaksi arasında 4. Bilim dünyası" mı?



Anladım! İki raf arasındaki bilim kitaplarından dördüncüsü. Burada Prof. Abaküs hakkında bilgi var, bir kişi hakkında daha: Antika koleksiyoncusu Bay Pierre. Nereye gideceğim belli: Antikacıya tabii ki! Antikacıyla konuşup (3-3) bay Pierre'in evini öğrendim, ama karşı kıyıya geçmem bir sorun olacağa benzer, baksanıza köprü onarımda. Belki sağdaki iskelede beni karşıdan karşıya geçirecek birini



bulurum. Bu laz kayıkçı tam aradığım adam (1-1-), ama istediği lambayı nereden bulacağım? Alıcılarım -ki asla yanılmadıklarını biliyorsunuz- diyor ki, iskelenin solundaki sandıkların arkasında bir lamba var. Artık geçebilir miyiz? Gazı mı yok dediniz? Hemen getiririm. Neyse ki zamanında Gül'ün garajında bir gaz bidonu görmüştüm, bu zor olmayacak. Gazı da getirdim.(1) Şimdi de rakı ha? Bu kadarı da fazla ama ne var ki amacıma ulaşabilmem için her şeye katlanmalıyım. Gül'ün evinin yakınındaki parkta bir sarhoş dikkatimi çekmişti. Belki onunla anlaşıp (1) rakısını alabilirim. En sonunda oldu artık karşıya geçelim. VAAAOVVV!!! Eve bak! Bay Pierre oldukça zengin olmalı. Evinizde araştırma yapmak için Ra heykelini getirmem mi gerekiyor? (2-2) Ama siz bu servetle bile alamadıktan sonra, ben nasıl... Yine iş başa düştü. Taa karşıya geçip antikacıyı ziyaret etmeliyim, o belki bir iyilik yapar da... (3-3-1) Ben de umutlanmıştım, antikacı dan da umut yokmuş. Ama istediği peri otunu getirirsem bu iş hallolur. Fırtına, yolun yine dağlara düştü. Daha önce geldiğim dört yol ağzından sola döneceğim. Sola doğru devam ettiğimde her zaman ki gibi aradığımı buldum. Peri otunu antikacıya götürüp ondan Ra heykelini almak çocuk oyuncağı (2-3). Köprü de onarıldığına göre rahatlıkla bay Pierre'e gidebilirim. Alın size Ra heykeli, verin bana araştırma izni. Kabul? Soldaki kapıdan başlayalım. Kütüphanede sağdaki raflardan sol kısmında üstten üçüncü bölümde bir kitap eğri duruyor. Tek bir anlamı olabilir: Gizli geçit! Bu gizli mahzenin en alt katında yerde duran bir puro kutusu görüyorum. Bu civarda bunları satan bir tek yer var, o da İstasyon büfe. Büfeciyi bulup ondan bir şeyler öğrenebilirim (1-1). Demek tünelde kaybolan yaşlı bir adam? Kuyruğundayım Abaküs. Tünelde saklandığına eminim. Burada iki kol görüyorum. Kırmızı mı mavi mi? Mavi ve tabii ki Fırtına şansı! Girişe koyduğun bilgisayarın şifresi de (oyuncuların yardımı sağolsun!) çözülmeyecek gibi değil (ne de olsa Level her şeyi düşünüp oyunun kitapçığını da vermiş). Şimdi de üç tüpten birini mi seçmeliyim? Mavi ile başladık, mavi ile devam edelim ve...... kazanalım! Doğru yerdeyim. Nur işte orada, ama hipnotize olmuş, benimle gelmeye



yanaşmıyor. Nur, günlüğünde bir kolyeden bahsetmişti, sanırım şurada lazerlerin korumasındaki kolye, ama arkada bulduğum özel eldiven ile kolyeyi alabilir ve Nur'u kurtarabilirim. Hayır !!! Abaküs, Kaç Nur kaç!!!

....

Ne o? Bir şeyler kaçırmış gibisiniz? Öğrenmenin tek yolu var sanırım. Başka bir zaman, başka bir macerada belki yine karşılaşırız (Bu kadar hareketin üstüne pancar yetiştiriciliğine başlamazsam tabii ki !). Programlamacılarıma, illüstratörlerime, senaristlerime, beni oluşturan herkese sonsuz teşekkür. Biri beni evime bırakabilir mi acaba?

Gökhan Habiboğlu & Batu Hergünsel
valence@pemail.net & quedrus@pemail.net



LEVEL KARNESİ
ADVENTURE

Cartoon Animasyon Stüd.
Tel: (212) 259 06 77
DOS, 386 DX-40, 4MB RAM,
20 KB HDD, 2xCD-ROM





Oyun Hileleri

Shadows of The Empire

İstediğiniz herhangi bir bölümü oynayabilmek için isim yerine şunu girin: R Testers ROCK.

Bitiş sahnesini seyredebilmek için ise şunu girin: Credits, ancak başta bir karakterlik bir boşluk bırakmalısınız, sonra oyun için Hoth senaryosunu seçin.

Frogger

Öncelikle Single Player oynarken, oyunu dondurun. Sonra şunu klavyeden yazın: NO MORE ROAD SPLATS ekranın altında bir mesaj çıkaçak ve şifre aktif hale geçecektir ve sonsuz hak alacaksınız, bölüm geçmek içinse ESC tuşuna basmanız yeterlidir.

NHL 98



Oyun esnasında klavyeden şunları girin:

Mantis - Oyuncuların kol ve bacaklarını uzatır.

Nhlkids - Oyuncuları çocuk boyutuna indirir.

Homegoal - Ev sahibi takıma bir sayı verir.

Awaygoal - Misafir takıma bir sayı verir.

Penalty - Bir penaltı oluşturur.

Injury - Bir yaralanma oluşturur.

Victory - Havai fişek gösterisi başlatır.

Check - Adam adama markaj için birebir.

Grab - Aynı 'Check' gibi ama sopa kullandırır.

Credits ekranında ise şunları yazın:

Stanley - Sezon sonu videosunu gösterir.

Eaead - Size EA Blades takımını verir.

Men In Black



Oyun esnasında ESC tuşuna basarak ana menüye çıkın. Burada arka arkaya defalarca şu kelimeyi klavyeden yazın: DOUGMATIC oyun kendiliğinden başlayana dek buna devam edin, şimdi hile modu aktif hale geçecektir. Tekrar ESC tuşuna basarak aşağıdaki hileleri girebilirsiniz.

Killem - Düşmanları öldürür.

Giveme - Tüm silahlar.

Loadme - Sınırsız cephane.

Healme - Tam sağlık.

Protectme - Ölümsüzlük.

Moveme - Tüm seviyelerin save game dosyalarını verir.

Agentj - Ajan J olursunuz.

Agentk - Ajan K olursunuz.

Agentl - Ajan L olursunuz.

Agentx - Ajan X olursunuz.

Arctic - Kutup görevine başlatır.

HQ - Karargaha döndürür.

Mageslayer

Quake oynarken yaptığınız gibi " tuşuna basarak konsolu açın, aşağıdaki komutları kullanabilirsiniz, her komuttan sonra Return tuşuna basmayı unutmayın:

Dir maps - Seviye haritalarının listesini verir.

Map 'harita ismi' - İsmini verdiğiniz seviyeye başlatır.

Fly - Uçuş modunu açıp kapatır.

Ode to jack - Seviyedeki tüm yaratıkları öldürür.

Impulse 11 - Ölümsüzlük.

Bigfinale - Son bölüm.

Noclip - Clipping modunu açıp kapatır, duvarlardan geçmenizi sağlar.

Impulse 10 - Büyük Magic saldırısı.

Impulse - Anında ölüm.

Ayrıca istediğiniz karakter tipinin ilk harfini yazarak ona dönüşebilirsiniz.

QUAKE 2 - Tam Sürüm Hileleri

Tıpkı ilk oyunda olduğu gibi " tuşuna basarak konsolu açın ve komutu girip Return tuşuna basın:

Give all - Tüm envanter malzemeleri

Give health - Tam sağlık

Give weapons - Tüm silahlar

Give ammo - Tam cephane

Give armor - Zırh

God - Ölümsüzlük

Notarget - Düşmanlar size saldırmaz

Noclip - Duvarlardan geçmenizi sağlar

Give airstrike marker - Airstrike marker verir

Give blue key - Blue key verir

Give red key - Red key verir

Give security pass - Security pass verir

Give commander's head - Commander's head verir

Give power shield - Power shield verir

Give armor shard - Armor shard verir

Give combat armor - Combat armor verir

Give quad damage - Quad damage verir

Give silencer - Silencer verir



Warwind 2

Oyun esnasında Return tuşuna basarak komut satırını açın ve komutu yazıp tekrar Return tuşuna basarak aktif hale getirin. Eğer hile çalışmışsa ekrana şu mesaj çıkacak: Cheater most foul.

!The sun also rises - Tüm haritayı gösterir.

!Golden boy - 5000 resource ve 1000 butanium verir.

!The great pumpkin - Tüm Campaign'i kazandırır.

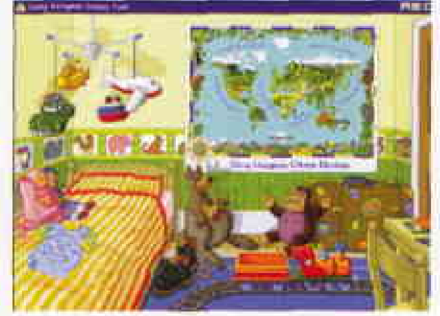
!I am the bishop of battle - Görevi kazandırır.

!On a mission from gawd - Kaynak toplama ve inşaat işlemlerini hızlandırır.

EĞLENCE

Genç Gezginin Dünya Turu

Tüm dünyayı gezmek herkesin hayali. Ancak buna ne para ne de zaman yeter. Peki bu hayalinizi bilgisayar ortamında gerçekleştirmeye ne dersiniz? Gezgin ruhuna sahip olanlar bu programa bayılacaklar.



Odanızda gezi planları yapmaya başlayabilirsiniz.

Logomotif firması tarafından piyasa sürülen Genç Gezginin Dünya Turu adlı bu yazılım 7-15 arasına hitap ediyor. Bu yazılımla kullanıcıları coğrafya, matematik, bilim ve Türkçe konularında interaktif olarak eğitmek amaçlanmış. Program açılışında ilk olarak gezilerinizde size yardımcı olacak pasaport bilgilerini girmeniz gerekiyor. Tamam düğmesine tıkladığınızda yatak odanıza geçeceksiniz. Burada bulunan hemen her nesne hareketli ve ya sesli. Burada bulunan bavula tıkladığınızda programla ilgili tüm menülerin sesli ve görsel olarak olarak açıklamaları mevcut. Ayrıca kopyala, yazdır ,seçenekler ve çıkış komutları da bavul içerisinde mevcut. Dünya gezisine başlamak için ise harita üzerinde istediğiniz kıtaya veya okyanusa tıklamanız yeterli. Açılan pencerede seçtiğiniz bölgenin yakın plan gösterimi ve duyulmuş yanları simgeler halinde gösterilmiş. Haritanın kenarlarına tıklandığı zaman ise gidilen yönü belirtilerek o yöndeki bölgeye geçiş yapılıyor. Alt kısımda bulunan simgeleri kullanarak son ekran görüntüsüne geri dönebilir, çıkartma kitabına ulaşabilir, turun başlangıç ekranına dönebilir, aktif olan bölgedeki illere kadar ayrıntılı hale getirebilir, yatak odasına dönebilir, içindekiler menüsünü kullanabilir ve bavuldan yardım alabilirsiniz. Yatak odasında bulunan tren de size odayı dolaşmanızda yardımcı olacaktır. Yatak odasında bulunan ülkeler listesinde ülkeleri, bayraklarını ve iki kere tıkladığınızda da ülke hakkındaki açıklamalara ulaşabilirsiniz.



Gezimize orta asyadan başlayıp oradan Çin'e geçebiliriz.



Geziniz sırasında değişik kıta, ülke ve şehirler hakkında çeşitli bilgiler edinebilirsiniz.

Oyunlar ve videolar...

Açıklamalarda renkli yazılmış kelimeye tıkladığınızda da yeni bir açıklamaya ulaşmanız mümkün. Program dahilinde Hazine Avı, Eşleştir ve Bir Resim Planla adlarında üç oyun mevcut. Çocuğunuzun araştırmacı yönünü geliştirmek isterseniz ona amaçlar belirleyip, ödevler verebilirisiniz. Yatak odanızın penceresini açıp değişik hava şartlarını görebilirsiniz. Yine odanızda bulunan televizyondan dördü deniz, biri de uzayla ilgili beş video seyredebilirsiniz. Fakat bu videoları daha önce dünya turu sırasında seyretmiş olmanız lazım. Dünya gezisi sırasında gönderdiğiniz kartpostalları görebilirsiniz. İçindekiler menüsünden ise programlar ile ilgili başlıklara ulaşabilirsiniz. (Ülkeler ve Kıtalar, Başkentler, Ünlü Yerler ...)

Program içerisinde gemi ve uçak simgelerine tıklayarak toplam 19 seyahate çıkabilirisiniz ve bu seyahatleriniz pasaportunuza eklenir. Seyahatlerin tümünü tamamladığınız zaman ise Genç Gezgin ünvanını kazanıyorsunuz. Program Windows 3.1 veya Windows 95 altında çalışabiliyor. Minimum sistem ihtiyacı 25 MHz 486 SX, 2 hızlı CD-ROM, 4 MB Ram, ses kartı, 256 renk SVGA grafik kartı ve fare. İyi geziler...

Bilgi İçin:
Logomotif Multimedya ve Elektronik Yayıncılık A.Ş.
Tel: (216) 449 34 90
Faks:.(216) 347 12 90
Fiyat: 49 $ + KDV

Dance eJay

Sadece bazı seçenekleri tıklayıp, fare ile ses ve efektleri sürükleyerek harika müzikler yapmaya ne dersiniz? Nasıl mı? Tabii ki Dance eLay programı ile; hem de Türkçe.



Dance eJay çok renkli bir arayüze sahip. Biraz karmaşık görünmesine rağmen kullanımı oldukça kolay.

PC üzerinde müzik ile uğraşanların da çok iyi bildiği gibi bu iş hiç de kolay değil. Midi ile müzik yapmak zaten tamamen çok iyi nota ve müzik bilgisi gerektirirken bundan daha kolay müzik yapmaya yönelik olan Tracker tabanlı yazılımlar ile hazırlanan Mod formatındaki müzikler genelde DOS tabanlı text ekran üzerinde çalışan programlarla uğraşmayı gerektiriyordu. Gerçek Sample'ların kullanıldığı bu tip yazılımlarda müzik hazırlanırken her satıra Sample ismi, nota değeri uygulanacaksa efekt adı gibi bir çok parametrenin elle girilmesi gerekiyordu. Daha gerçekçi olmasına rağmen bu oldukça zahmetli bir işti. Ama artık, yine Sample'ların kullanıldığı fakat çok daha kolay kullanıma sahip arabirimlerde, sürükle bırak metodu ile Windows altında profesyonel ve kolay müzikler hazırlanabilecek programlar piyasada boy göstermeye başladı. Bunlardan biri de Dance eJay. Üstelik diğerlerinden farklı olarak tamamen Türkçe olarak kullanıma sunuluyor. Programı Türkçe'ye çeviren firma yabancı değil; SETA. Bu sayımızda tanıttığımız Earth 2140 isimli real-time strateji oyunu da aynı firma tarafından Türkçe'ye çevrildi ve piyasaya sunuldu. Öyle görünüyor ki yakın zamanda çok daha fazla Türkçe program bilgisayar mağazalarındaki raflarda yerlerini alacaklar.

Kullanışlı arabirim

Dance eJay aslında görsel olarak çok iyi desteklenmiş bir kullanıcı arabirimine sahip bir Tracker programı. Bu özelliği ile herhangi bir müzik bilgisine sahip olmayan bir kullanıcının bile kendi orjinal dans müziklerini bir DJ ustalığı ile hazırlayabilmesini sağlıyor. CD üzerinde gelen yazılım oldukça zengin. Yazılımda bulunan değişik türdeki Loop, Davul, Ses, Rap, Efektler, Gürültü, Bas, Klavye ve Percussion örnekleri 1000 adedi buluyor. Bunların haricine sadece bir mikrofon yardımı ile kendi Sample'ınızı da kaydedebileceğiniz gibi import seçeneği ile wav dosyalarını da Sample olarak alabiliyorsunuz. Kullanılabilen 8 kanalın ilk altısı her iki hoparlöre de hitap ederken son iki kanaldan çaldırılacak Sample'lar sağ ve sol hoparlör olarak ayrılıyor. 10 değişik tür ve 100'lerce Sample arasından seçeceğiniz bir tanesini sol tuş ile sürükleyip bir kanal üzerine bıraktığınız zaman müzik yapmaya başlamış oluyorsunuz. Daha sonra istediğiniz takdirde bu sefer sağ tuş ile istenilen Sample'dan istenilen kadar kopya çıkarıp yanyana ekleyebiliyorsunuz. Tüm parçanız bittiği zaman en altta yer alan çal tuşu ile tüm parçanızı dinleyebiliyorsunuz. Yine burada yer alan kontroller sayesinde parça üzerinde ileri geri gitmek de mümkün oluyor. Bitirmiş olduğunuz eserinizi Save seçeneği ile kendi özel fomatında daha sonradan dinlemek amaçlı olarak da saklayabiliyorsunuz.

Düşük konfigürasyonlu bir sistem yeterli

Evinizde bilgisayarınızın başında size DJ olma olanağı sunan bu yazılım sistem gereksinimleri bakımından da oldukça cimri. 486DX-33 ve 8 MB hafıza ile 2 hızlı CD program için yeterli olurken, her halde 16 bitlik bir ses kartı gerektiğini de söylemeye gerek yok. Hızlı başlama seçeneğini kullandığınızda program sabit diskte yere ihtiyaç duymuyor. Bununla birlikte en küçük kurulum için 55 MB yer istiyor. Çok yavaş CD-Rom'lar ve sistemler için tavsiye edilen tam kurulumda ise program sabit diskte tam 150 MB yer tutuyor (Tam kurulumda bile kopya koruması olarak CD'nin CD-ROM sürücünün içinde bulunması gerekiyor). Sistem olarak ise Windows 3.1 veya Windows 95 yeterli.

Müzikten hoşlanıyorsanız ve yaratıcı bir kişiliğe sahip olduğunuzu düşünüyorsanız, Dance eJay tam size göre.

Dee Jay MK

Bilgi İçin:
SETA Multimedia Ltd.
Tel: (216) 463 43 76
Fiyatı: 29.95 $

EĞİTİM

MULTIKID

Bilgisayar artık eğitimin vazgeçilmez bir parçası. Değişik firmalar tarafından sunulan çeşitli yazılımlar çocukların eğitiminde büyük rol oynuyorlar. Multikid bu yazılımların en iyi örneklerinden. Sloganımız, hem eğlence hem öğrence.

Empa tarafından piyasaya sürülen Multikid serisi toplam 7 CD' den oluşmakta. Genel olarak 3-11 yaş arasına hitap eden seri interaktif olarak sesli ve görsel öğeler üzerine inşa edilmiş. Türkçe'ye çevrimi sırasında pedagog ve eğitimcilerin de yer aldığı bu seri de çocukların erken dönem gelişimi için gerekli olan yeteneklerini, eğlenceli bir biçimde geliştirmeleri ve pratikte gerçekleştirmeyecekleri olayları teorik ve görsel, neden-sonuç ilişkisine bağlı kalarak gerçekleştirmeleri amaçlanmış. Programın tümünde çocukların ilgisini çekecek müzikler, konuşmalar (Özellikle tekerlemeler) ve grafikler kullanılmış. Tüm CD'lerde toplam 60'ın üzerinde etkinlik ve 1500 saatten fazla keşif ve öğrenim olanağı mevcut. Program hazırlanırken çocukların İngilizce eğitimi de göz önüne alınmış ve İngilizce/Türkçe seçimi de programda yer almış. Serinin birinci CD'si olan "Doğa"; Mevsimler ve Yeryüzünde Yaşam, ikincisi "Oyun ve Ben"; Vücudumuz, Sevgili Oyuncaklarım, üçüncüsü "Bilim"; Bilim Parkı, Araştır ve Bul, dördüncüsü "Müzik"; Müzik Okulu, beşincisi "Evimiz"; Evimiz ve İşte, altıncısı "Trafik"; Trafik Okulu ve Raylarda Yolculuk, yedincisi Etkinlikler ise; Etkinlikler ana başlıklarından oluşmakta. Ana başlıklar ayrıca kendi aralarında da alt bölümlere ayrılmaktalar.



Multikid programı kurulum bölümünden itibaren hoş grafikler ve müzikler sunuyor.



Programdaki menüler oldukça ilginç. El işareti ile resimlere tıklayıp seçim yapabiliyorsunuz.



"Evimiz" bölümünde bir evdeki tüm eşyalar güzel grafiklerle birlikte tanıtılıyor.

Eğlence Zamanı!

Tüm CD'lerde Puding ve Karamela adlarında iki tane oyun arkadaşınız ve istediğiniz her zaman size yardımcı olacak Maviş adında bir yardımcınız mevcut. Maviş'e ulaşmak için fare imlecini ekranın üst köşesine taşımanız veya klavyeden SPACE tuşuna basmanız yeterli olacaktır. Bu sayede açılan menülerde çeşitli Maviş seçenekleri mevcuttur (Yardımcı Maviş, Tekrar Mavişi, Açıklama Mavişi, Müzik Mavişi, Çıkış Mavişi ...). Ayrıca orjinal kutusundan çıkan el kitabı size her konuda yardımcı olacak ve kayıt formunu doldurarak EMPA'nın satış sonrası hizmetlerinden de faydalanabileceksiniz. CD'lerden birini kurduktan sonra diğer CD'lerde bu kurulum üzerinden çalışabiliyorlar. Windows 95 ve Windows 3.1 altında çalışan bu programın minimum sistem ihtiyacı 66 MHz 486 DX, 16 MB Ram, 4 hızlı CD-Rom, SVGA (640*480) 256 renk ekran kartı, Windows uyumlu ses kartı, hoparlör ve fare.

Bilgi İçin:
EMPA
Tel: (212) 592 45 33
Faks: (212) 598 53 53
Fiyat: 43 $ + KDV



Buluşlar Dünyasına Yolculuk

Logomotif Multimedya multimedya eğitim ürünlerine bir yenisini daha ekledi: Buluşlar Dünyasına Yolculuk. 10 yaş ve üstü için hazırlanan Buluşlar Dünyasına Yolculuk fizik ya da fen konularında multimedya destekli bir yardımcıya ihtiyaç duyan gençler ya da icatları merak eden her yaştan insana hitap eden bir ürün.

Dorling Kindersley'in dünya çapında milyonlarca adet satan ve birçok ödül alan ürününün çok başarılı bir Türkçe çevirisi olan Buluşlar Dünyasına Yolculuk, herkesin CD-ROM kütüphanesinde mutlaka bulunmalı. Buluşlar Dünyasına Yolculuk *20 Ocak'tan itibaren satış noktalarında.*

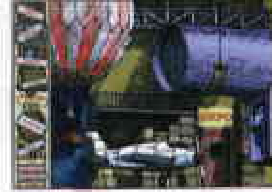
Yüzlerce buluşun derinlemesine incelemeleri, bilimsel prensiplerin kolay anlaşılabilir açıklamaları, büyük kaşiflerin, bilginlerin biyografileri, buluşların zaman çizelgesi ve sizi her zaman eğlendirecek Yüce Tüylü Mamut'un rehberliği. Bunlar Buluşlar Dünyasına Yolculuk'ta bulabileceklerinizden sadece birkaçı. 3 Boyutlu bir atölye ve içinde ses dosyalarının, ekran koruyucuların, ilginç filmlerin ve resimlerin bulunduğu bir depo.

Herşeyden iyisi genç bilginlerin Internet sitesi mamut.net'ten sadece bir fare dokunuşu uzaklıktasınız.

Buluşlar Dünyasına Yolculuk 10 yaş ve *üstündeki gençlerin* 150'den fazla buluşun nasıl çalıştığını öğrenmelerini, bu buluşların çalışmalarını sağlayan bilimsel prensiplerin neler olduğunu bulmalarını, ve milattan önce 7.500 yıllarından günümüze kadar gelen büyük bilginler ve kaşiflerle karşılaşmalarını sağlıyor. Bir CD-ROM'dan çok daha fazlasını içeren Buluşlar Dünyasına Yolculuk, Genç Bilginlerin Internet Sitesi Mamut.net ücretsiz deneme üyeliğini de sağlıyor. Sadece birkaç tuş ötede.

Bilgi için:
Logomotif Multimedya ve Elektronik Yayıncılık
Tel: (216) 449 34 90
Faks:.(216) 347 12 90

3 Boyutlu Depo
3 Boyutlu Depodan buluşlara, bilginlere doğrudan ulaşım.





Yüce Tüylü Mamut Deposu
Mamut deposunu değişik sesler, resimler elde etmek için kullanabilirsiniz. Bu resimleri kendi yarattığınız uygulamalarda rahatlıkla kullanabilirsiniz.



Canlı Video Yayınları
Uzman David Macaulay favorisi olan buluşları canlı video yayınları ile anlatıyor. Buluşları seyredin, dinleyin ve öğrenin.

INTERNET BAĞLANTISI
Mamut.net genç bilginler için içeriği özel olarak hazırlanan ve sürekli yenilenen bir sitedir. Genç bilginler bu sayede hem yeni buluşları öğrenecekler hem de Internet denizine açılarak sürekli bilgilerini tazeleyecekler.





Mamut.net ile yarışmaya hazır olun. Yenilenen yarışmalarla birlikte kazancağınız birbirinden güzel hediyeler sadece Buluşlar Dünyasına Yolculuk'ta.

Navigasyon düğmeleri buluşlara, bilimsel prensiplere, buluşların zaman çizelgesine ve bilginlerin biyografilerine ulaşmanızı kolaylaştırmaktadır. Bu düğmeler sayesinde Internet denizine açılmanızı sağlayan mamut.net de elinizin altında olacak.

DERİNLEMESİ BİLGİ
Buluşların nasıl çalıştığını öğrenmenin yanısıra çalışmalarında kullanılan bilimsel prensipleri de araştırabilirsiniz. Ayrıca zaman çizelgesi üzerinde icatları yapan bilginlerin hayatlarını da öğrenme fırsatını yakalayacaksınız.







EĞİTİM

STUDIO MULTIMEDIA DİL EĞİTİM EĞİTİM PROGRAMLARI

İngilizce eğitimi konusunda piyasada çok sayıda yazılım var. Bunlardan bazılarını sizler için inceledik. Kendi eğitiminiz için bunlardan birini seçebilirsiniz, ama iyisi mi siz bu yazıyı bir de babalarınıza okutun!



"Adım Adım İngilizce"de çeşitli İngilizce hikayeleri değişik seviyelerde dinleyebilirsiniz.

Çağımız gerçekten de sürat çağı. Yabancı dil eğitimi eskiden en erken ortaokul sıralarında başlarken, şimdi altyapısını biraz oturtmayı başarmış anaokulları bile ciddi seviyelerde dil eğitimi veriyor. Tabii en çok kullanılan araçlardan biri de bilgisayar. Doğrusu bilgisayarlar mükemmel öğretmenlerdir, isteneni vermek üzere programlanabilir ve bunu yaparken inanılmaz sabırlı olabilirler, bir oda dolusu yumurcakla saatlerce karşılıklı iletişim kurar, üstelik sıkılıp kırıcı bir tavır almazlar. Ancak bir çocuğun yetişmesinde bilgi ve sabır kadar duygusal etkileşim de çok önemlidir. Çocuğunuzu bilgisayarın karşısına oturtup kucağına bir yığın CD vermek ve sonra da televizyonda maç seyretmeye dalmak miniklerin ruhsal sağlığı için hiç olumlu bir tavır değildir. Bilgisayar söz konusu olduğunda üçlü bir diyalog her açıdan iyidir, aile birlikteliği bu soğuk ama sabırlı makineyi tam bir eğlence kaynağı haline dönüştürecektir. En iyi eğitim kuru disiplinle verilmez, özellikle ufaklıklara birşeyi zorla öğretemezsiniz, en iyi yöntem işi biraz oyuna dökmek ve devamlı yeniliklerle ilgiyi canlı tutmaktır. Küçük oğlunuzun fazla tombul olduğundan mı yakınıyorsunuz, ona elli şınav ve elli mekik çekmesini emretmek işe yaramaz, neden birlikte çıkıp parka gitmiyor ya da en azından evin içinde biraz kovboyculuk oynamıyorsunuz, kısacası neden onunla İLGİLENMİYORSUNUZ? Merak etmeyin, ağır ve ciddi adam karizmanızı kaybetmezsiniz! İşte şimdi göz atacağımız programlar aynen bu tekniği kullanıyor, oyunla eğitim yapıyorlar, ne var ki ne bunlar ne de diğerleri yetişkinlerin ilgisi ve sevgisi olmadan çocuklara fazla birşey veremezler. O yüzden bu tür programları alırken ve kullanırken sadece maliyetini ve içeriğini değil, sizin bu işe ne kadar katkıda bulunabileceğinizi de düşünün, çünkü iş parayı verip bilgisayarı ve programları almakla bitmiyor.

Living City - İnteraktif Sözlük

İşte ilginç bir yazılım, tabii çoğu gibi yabancı kökenli bir eser. Hem PC, hem de Macintosh bilgisayarlarda çalışacak şekilde hazırlanmış. Windows altında doğrudan CD üzerinden çalışıyor, yani herhangi bir kurulum gerektirmiyor. Konu olarak küçük bir şehir seçilmiş. Ekranda bu şehri görüyorsunuz, altta ise birkaç düğme var. Quit tuşu programdan çıkmaya, City ana ekrana dönmeye, Find otomatik kelime bulucuyu çalıştırmaya ve Test küçük çaplı bir sınav gerçekleştirmeye yarıyor. Çizimler tamamen elle yapılmış, seslerse gerçek hayattan kayıt. Bir sözlükten ziyade macera oyununa benziyor ki, amaçlanan da zaten bu. Binalar ve kapılara tıklayarak şehirde dolaşıyorsunuz, etraftaki pek çok nesnenin ismi yanlarındaki kutucuklarda yazılı ve bunlara tıkladığınız zaman düzgün bir telaffuzla seslendirildiklerini görüyorsunuz. Peki bu şirin sözlük kimin işine yarar, bence bir miktar İngilizce öğrenmiş 5 yaş üstü her çocuğun kulağını ve dilini düzgün telaffuzlara alıştırması için iyi bir fırsat olur. Özellikle test seçeneği ile şehirde sözcük avına çıkılması iyi bir yöntem, üstelik detaylı bir sonuç değerlendirme ekranının olmaması çocukları sınav stresine sokmaması açısından iyi olmuş. Daha geniş kapsamlı olabilirdi tabii, bir de kutuya ebeveynler için küçük bir el kitapçığı eklense fena olmazdı.

Step By Step English Adım Adım İngilizce

İngilizce eğitimi için tasarlanmış bir başka program daha, ancak bu Living City gibi sözlük amaçlı olarak değil, doğrudan eğitim için tasarlanmış bir yazılım. PC ve Macintosh uyumlu olarak hazırlanan program doğrudan CD üzerinden çalıştırılıyor. Hedef kitle olarak anaokulu seviyesi ve üstü yaştaki çocuklar seçilmiş. Oldukça geniş

ve detaylı bir altyapıya sahip olacak şekilde hazırlanmış olan program sıfırdan başlayarak üç aşamada kullanıcıya temel bilgileri vermeyi amaçlıyor. Her ne kadar iyi İngilizce bilen bir yetişkinin gözüyle bu aşamalar son derece basit ve kolaymış gibi görünse de, esasen çok küçük yaşta ki bir öğrenci adayı için her birini geçmek uzun bir süreci gerektiriyor. Sebebine gelince, öncelikle ana lisan olarak İngilizce ile yetişen bir çocuk düşünülerek hazırlanmış, dolayısıyla sadece Türkçe ile büyüyen bir çocuk için bu aşamaları geçmek göründüğünden daha zor ve özellikle bu yüzden bir yetişkinin katılımına ihtiyaç var. İlk aşama alfabenin ve saymanın öğretilmesini konu alıyor. Burada ikonlar özellikle büyük tutulmuş ve böylece çocuğun Mouse kullanmaya alışması da hedeflenmiş. İkinci aşama renkler, zaman ölçümü ve benzeri günlük kavramların anlatılmasını amaçlıyor. Son aşamada ise genel olarak cümle kurulması ve günlük hayatta kullanılan kavramların cümle içinde kullanımı ele alınıyor. Her aşama kendi içinde görüntü ve özellikle ses kullanımına yer vererek zihinde kalıcı imajlar bırakılmasını amaçlıyor. Animasyonlar, şarkılar ve ses efektleri bunda büyük bir rol oynuyor. Ayrıca her alt bölümle ilgili çeşitli test ve bulmacaların kullanımı ile bir oyun havası yaratılarak öğrenilenlerin pekiştirilmesine çalışılmış. Genel olarak oldukça etkileyici bir yapım olduğu söylenebilir, aileden birinin yakın katılımı ve desteği ile çocuğun son derece eğlenceli bir biçimde yabancı dil öğrenimine ilgi duymasını sağlayabilecek bir yazılım bu.



"Define Adası"nda hikaye hoş grafikler eşliğinde anlatılıyor.

Treasure Island - Define Adası

Son olarak inceleyeceğimiz cd nispeten daha ileri aşamadaki öğrencilere hitap edecek bir yazılım. Bir çalışma CD'si olmaktan ziyade okuma ve alıştırma amaçlı olarak hazırlanmış. Konu olarak ünlü bir çocuk klasiği olan R. L. Stevenson'un Define Adası adlı eseri seçilmiş, yapı ve dil olarak bir hayli basitleştirilmiş, ancak tamamen anaokulu seviyesine indirgenmiş değil tabii, İngilizce içinde mevcut bulunan tüm temel kalıpları ve yapıları öğrenciye verebilecek şekilde hazırlanmış. Burada bol miktarda illüstrasyon kullanılmış, bunun yanı sıra arka planda oldukça düzgün ve dikkatli bir İngilizce ile kitap seslendirilmiş. Eğer isterseniz ekranın altındaki bir tuşa basarak konuyu hem sesli, hem de açılan bir pencere vasıtasıyla yazılı olarak takip edebiliyorsunuz. Fakat ağırlık sesli anlatıma verilmiş, bu iyi bir adım ve aynı hikayeyi bir kitaptan okumaktan daha üstün yanları var. Dil öğreniminde her zaman için en önemli olan ve hep ihmal edilen unsur öğrenciye pratik alıştırma yaptırılmasıdır, bu ise sadece cümle kurmakla olacak iş değildir. Öğrencinin öncelikle kulağı öğrendiği dili duymaya ve deşifre etmeye alıştırmalıdır. Define Adası anlatılan konunun yazılı olarak takip edilebilmesi aracılığıyla kulak ve göz arasında kurulan bağı güçlendirme imkanı tanıyor, bir defa belirli telaffuz kuralları çözüldüğünde genellemeye giderek duyu-



Hikayemizin geçtiği meşhur adanın planında adadaki önemli yerlerin isimleri gösteriliyor.



"Interaktif Sözlük" İngilizce kelimelerin görerek öğrenilmesini sağlıyor.

ları deşifre etmek artık beyin için daha kolay olacaktır. Bunun dışında ekranın üst kısmındaki tuşlara basarak hikayedeki şahıslar ve yerler hakkında kısa bilgiler alabilmek de mümkün.

Yukarıda tanıttığımız üç yazılım, farklı seviyelerdeki öğrenciler için hazırlanabilecek eğitim programlarına güzel örnekler teşkil ediyor. Ancak insan katkısı ve çabası olmadan tek başlarına mucizeler yaratmalarını beklemek büyük haksızlık olur, bu tarz programlar ancak dengeli bir sistem ve yoğun çaba içerisinde bulunan öğrencilere destek olabilirler. Burada tanıttığımız CD'lerin tümü Studio Multimedia tarafından hazırlanmış, PC ve Mac üzerinde herhangi bir kurulum gerektirmeden çalışabiliyorlar. Eğer çocuğunuzun eğitiminde kullanılması kolay ve zevkli bir yardımcı arayışı içerisindeyseniz, bu CD'lere bir göz atmakta fayda olabilir.

Yazılımların sistem ihtiyaçları şöyle:

PC: Pentium işlemci, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, 16 bit ses kartı, Windows.

Mac: PowerPC işlemci, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, 16 bit ses kartı.

Berker Güngör

Bilgi için:
Studio Multimedia
Tel: (212) 283 07 23

Sanal Gözlük, i-GLASSES



Filmlerde gördüğümüz ve sanal ortamlar sağlayan aygıtlar yavaş yavaş piyasada kendilerini göstermeye başladılar. Yakın zamanda kafamıza bir kask takıp odanın içinde koşturarak Quake oynayacağız, tabii ki fiyatlar ucuzlayınca.

Aslında gözlük gerçek de, gördükleriniz sanal desek daha doğru olurdu. Çünkü i-GLASSES gözle görülür, gerçek ve oldukça da etkili bir ürün. Bahçıvan filminde baş rolü oynayan kahraman ne der bilemem ama özellikle benim gibi daha önce pek sanal ortamlarda bulunmamış biri için etkileyiciydi. Başlangıç seviyesinde sayılabilecek bu ürün 3 boyutlu ortama geçiş için çok iyi bir adım. Türkiye'de Internet üzerinde Sanal İstanbul'un da yaratıcısı olan Onitron mühendislik tarafından satılan bu sanal gözlük eğlence anlayışınıza değişik bir boyut getirecek gibi duruyor. Üç boyutlu (stereo) görüntü, stereo ses ve kafa hareketlerini algılama sistemlerine sahip olmasına rağmen tam bir kask değil. Bu da ağırlık olarak oldukça hafif olmasını ve rahat kullanımı sağlıyor. Bunun haricinde ön tarafında yer alan siyah bölümün çıkarılması ile aynı anda dış dünya da görülebiliyor. Uzun süreli kullanım için tasarlanmış bu özellik aslında bir bakıma kişiyi sanal ortamdan uzaklaştırıyor. Kolayca takılıp çıkarılabilmesi için (Gözlükle bile rahat kullanılabiliyor), göz görüntü aralığı fazla tutulmuş olan i-GLASSES ile ortamın içinde olmaktan çok bir sinema seyrediyormuş izlenimi oluşuyor.



i-Glasses'ı sizler için test ettik

Ek donanıma gerek yok

Çözünürlük düşük olsa da hiçbir ek donanım veya karta gerek duymadan PC'lerin VGA çıkışlarına, videolara, 3DO, Atari, Nintendo, Sega, Sony gibi oyun makinelerine bağlanabiliyor ve monitör yada televizyon yerine de kullanılabiliyor. Kişisel bir monitör olmanın dışında aygıtın üzerinden de ayarlanabilen iki farklı 3Boyut seçeneği ile stereoskobik görüntüleri izlemek mümkün oluyor. İki göze de farklı görüntü vererek 2 boyutlu resimlere derinlik katma metodu olan bu yöntem ile hazırlanmış çeşitli filmlerde fark oldukça belirginleşiyor. Görüntü özelliklerinin dışında hareket algılayıcı, mouse emulasyonuyla pek çok oyun ve yazılım tarafından kullanılabiliyor. Her türlü baş hareketini algılayabilen izleyicinin hassasiyet ayarı ise yazılımsal olarak yapılabiliyor. Descent, Magic Carpet, Heretic, Doom, Rise of the Triad, Dark Forces, Flight Unlimited, Tank Commander ve benzeri 3 boyutlu oyunlar ile uyumlu olan i-GLASSES gerçeklik tasarım programları ile de uyumlu. Aygıt ile beraber gelen CD'de desteklenen oyunların düzenlenmiş demoları yer alırken birçok Demo ve ayar programı da bulunuyor.

Genel olarak ürüne şöyle bir baktığımız zaman abilerine göre düşük fiyatlı olması ile evlere yönelik bir ürün gibi gözüküyor. Hemen her yerde kullanılabilecek gözlük şeklindeki hafif bir Headset ile filmleri ve oyunları da her zaman gözünüzün önünde tutabilirsiniz. Stereoskobik özelliği de oldukça iyi. Hareket algılama yeteneği ise aygıtın en iyi ve en başarılı olduğu özelliği. Tabi tam tur arkaya dönebilmek için ayakta olmak gerekliliğini unutmamak gerekiyor. Quake'te bir bölüm bitirdiğiniz zaman yorgunluktan ölmüş olabilirsiniz. Bunların yanında tam bir kask olmadığı için gerçek sanal gerçeklikten biraz uzak kalıyor.

Mahmut Karslıoğlu

Bilgi için:

Onitron Mühendislik
Tel: (212) 220 37 99

Fiyatı: 1250 $ + KDV

PICO

Kendini Oyuncak Zanneden Bilgisayar

Müjdel Sega'nız ile oynarken durmadan ben de oynayacağım diye tutturan ufak kardeşinizden ya da çocuğunuzdan artık kurtuluyorsunuz. Çünkü artık o da kendine uygun bir Sega'ya sahip olabilecek. Sega'nın küçük çocukları düşünerek piyasaya sürdüğü Pico, bilgisayardan daha çok plastik bir oyuncağı andırsa da, bu görüntünün altında Sega'nın gücü yatıyor (Bu tip oyuncakları incelediğim zaman bazen hayata erken geldiğimi düşünüyorum). Birbirine uyumlu canlı çekici ve hoş renklerden oluşan Pico kapalı olduğu zaman ufak bir valizi andırıyor. Üzerinde yer alan sapı yardımı ile kolaylıkla taşınabiliyor. Çalıştırmak istediğiniz zaman ise yapacakların oldukça basit. Adaptörü fişe, anten kablosunu da televizyona bağlıyorsunuz. Geriye kalan sadece kartuşu yuvasına yerleştirip düğmesini açmak. Aygıtın üzerinde tamamen çocukların kullanımına uygun olarak düşünülmüş sağlam ve büyük parçalar yer alıyor. Hikaye kitabı kartuşunun takıldığı ön yüzeyin hemen altındaki asıl kontrol panelinde hareket tuşu, yön tuşları, çizim alanı ve bir de kablolu çizim kalemi bulunuyor. Beraberinde gelen hikaye kitabı da Walt Disney kahramanlarından sevimli bir ayıcık olan Pooh'un bir yılını anlatıyor. Beş sayfa ve dolayısıyla beş bölümden oluşan kitapta, ilkbahar için ormanda oyun, yaz için nehir kıyısında eğlence, sonbahar için bal aramak ve son olarak da kış için spor ve donmuş göl temaları işleniyor. Beşinci bölümde de bir çizim kitabı yer alıyor. Her bölümde yer alan birbirinden eğlenceli ve öğretici oyunlar çocuğun sıkılmadan zaman geçirmesini ve aynı zamanda da bir şeyler öğrenmesini sağlayabiliyor. Üzerinde yer alan kablolu kalem kahramanların yönetilmesinde kullanıldığı gibi, çizim yapabilmek içinde ideal bir aygıt. İçerdiği değişik türdeki oyunlara göre 4 ila 7 yaş arası çocuklara hitap ettiğinden aygıttan fazlasını da beklememek lazım. Hoş bir oyuncak bilgisayar.





Mahmut Karslıoğlu

Bilgi için:

Aral İthalat Ltd.
Tel: (212) 659 26 73

Fiyatı: 300 $ (KDV Dahil)

MASTER DRIVE Steering Wheel

Şimdi Yarışlar Daha Zevkli Geçecek!

Doğrusu oyun konsolları üzerinde en sık rastlayacağınız ve en çok hayran olacağınız türün başında yarış oyunları gelir. Yüksek süratleri ve muhteşem grafikleriyle bu programlar göz doldurur ve dayanamayıp satın alıverirsiniz. Ancak eve gelip oynamaya başlayınca küçük bir sorun işin tüm zevkini kaçırır, standart bir Game Pad dijital yapıya sahiptir ve ne kadar uğraşırsanız uğraşın, onunla yumuşak bir viraj almak asla mümkün olmayacaktır. Peki ne yapmalı, madem amaç ağız tadıyla bir oyun oynamak ve stres atmak, o zaman paraya kıyılıp iyi bir analog kontrol aracı edinmeli. Master Drive Steering Wheel çok amaçlı bir analog direksiyon, fakat yirmi beş milyon lirayı hakketmek için bundan daha fazlasına sahip olmalı. Zaten öyle, bu parayla sadece bir direksiyon simidi değil, pedalları ve vitesiyle tam bir kumanda paneli satın alıyorsunuz, üstelik yaklaşık yirmi beş santim çaplı direksiyonun üzerine pek çok standart tuşun yanı sıra bir de kontrol Pad entegre edilmiş. Üstelik herkes alıp kullanabilir, Nintendo 64, Sega Saturn ve Sony Playstation marka konsolların hepsine tam uyumlu olarak tasarlanmış. Her ne kadar çok uzun süreli test etme imkanı bulamadıysak da, genel yapı olarak bizde bir hayli dayanıklı olduğu izlenimini uyandırdı. Eğer genel amaçlı ve kullanışlı bir analog kontrol birimi arıyorsanız buna bir gözatın deriz.



Berker Güngör

Bilgi için:

Planet Multimedia
Tel: (212) 520 21 78

Fiyatı: 35.000.000TL. (KDV Dahil)



SEGA Touring Car

Tipik Bir Yarış Oyunu...

Touring Car oyun salonlarında görmeye alıştığımız tipik yarış oyunlarından biri. İyi bir yarış oyunu olmasına karşın oyun salonlarında oynadığımız Daytona USA ya da Sega Rally gibi oyunlarla boy ölçüşmesi biraz zor.

Oyunun konsol sürümü de makinalarda gördüğümüzden pek farklı değil. Otomat sürümünün birebir adaptasyonunun yanında Time Attack, Versus Race, Records ve Car Setup bölümleri ile birkaç yeni seçenek eklenmiş. Böylece evinizde tur sayısını belirleyebilir, üç zorluk derecesinden birini seçebilir ya da değişik hasarları geçerli hale getirebilirsiniz. Oyunda dört farklı otomobil seçiminize sunuluyor: AMG Mercedes C, Opel Calibra, Toyata Supra ve Alfa Romeo 155V6TI. Car Setup bölümünde seçtiğiniz otomobil için gerekli ayarları yapabilir ve böylece daha iyi dereceler elde edebilirsiniz. Oyun tipik yarış oyunlarında olduğu gibi devam ediyor; ilk önce başlangıç sıranızın belirlenmesi için tek başınıza bir tur atıyorsunuz. Bu turdaki zamanınız yarışa kaçıncı sırada başlayacağınızı gösteriyor. İlk bir kaç oyunda doğal olarak yarışa sonuncu sırada başlayacaksınız, ancak otomobilin kontrolüne ve pistlere alıştığınızda diğer yarışmacıları geçmeniz pek zor olmayacak.



Yarış başladıktan sonra Start çizgisine belli bir zaman içerisinde ulaşmanız gerekiyor, turu tamamladığınızda artan süre bir sonraki tura ekleniyor. Belirtilen süre içerisinde Start çizgisine ulaşamazsanız yarış dışı kalıyorsunuz. Bu durumda yarışı tekrarlamanız mümkün. Şampiyona başlangıçta seçilebilecek üç farklı pistten oluşuyor.





Buna ek olarak şampiyona bir bonus pist imkanı tanınıyor.

SEGA Touring Car'ı karşılıklı olarak da oynayabilirsiniz. Karşılıklı oyun sırasında ekran yatay olarak ikiye bölünüyor ve yavaş kalan oyuncuya bir Boost fırsatı veriliyor.

Sıkı grafikler...

Oyunun grafikleri oldukça iyi. Ancak bence bir yarış oyununda en önemli olan şey sürat hissi verebilmesi; Touring Car bunu gayet iyi başarıyor. Özellikle büyük bir ekranda oynuyorsanız ve otomobilin içinden görmenizi sağlayan modu seçtiyseniz, kendinizi süratli bir otomobilin içindeymiş gibi hissedebilirsiniz.

Ancak ses ve oynanabilirlik için aynı şeyleri söylemek zor. Tek düze motor sesi oyunun havasını biraz bozuyor, buna karşılık müzikler fena değil.

Dijital Pad'le oynadığınızda oynanabilirlik pek iyi değil; otomobil çok hızlı bir şekilde sağa ve sola dönüyor ve daha sonra toparlamak oldukça zor oluyor. Aslında bu sorun hemen hemen tüm yarış oyunlarında yaşanıyor. Siz iyisi mi yarış ve simulasyon oyunları için bir analog Pad edinin.

Başlangıçta biraz zor olsa da, alışma süresini atlattıktan sonra, karşılıklı oynama seçeneği de hesaba katıldığında SEGA Touring Car için vasatın üzerinde denilebilir, en azından yarış tutkunları için...

Serkan Özsoy





SEGA Worldwide Soccer '98

Futbol Meraklılarına Özel...



Dünya Kupası yaklaşıyor ve oyun üreticileri de futbol oyunlarını ardı ardına satışa sunuyorlar. Böylece futbol düşkünü oyunseverler sabırsızlıkla bekledikleri Dünya Kupası başlayana kadar sanal stadyumlarla idare edebilirler.

Tabii ki Sega da başarılı ürününü geliştirdi ve Gary Bloom'un yanında Jack Charlton'un da spiker olarak yeraldığı oyunu Sega sahiplerinin beğenilerine sundu. Ancak bu noktada maç anlatımının bazı eksiklerinin olduğunu söylemekte fayda var. Ayrıca stattaki gürültü düzeyi de zaman zaman rahatsız edici olabiliyor. Oyunun Pause menüsünde ses ile ilgili ayarlamaları yapabilirsiniz.

Oyun kontrolü eski sürümlere oranla daha başarılı. Ancak, örneğin Konami oyunlarından tanıdığımız duvar pası ya da boş alana pas gibi seçenekler oyunda bulunmuyor. Aslında Worldwide Soccer '98, diğer oyunlara göre bilgisayar tarafından çok daha az desteklendiğiniz safkan bir futbol oyunu olarak tanımlanabilir. Ancak Sega sevilen bazı özellikleri bu sürüme de eklemiş; örneğin ceza sahasına gelen hava topları sırasında yaşanan hareketlilik. Kafa ile topa vurabilmeniz için Pad'inizin tuşlarına arka arkaya hızlı bir şekilde basmanız gerekiyor,



ceza sahası içinde bunu yapmak da pek kolay Iş değil doğrusu.

Hızlı gol vuruşları yapabilmeniz için şut tuşuna çok kısa süre basmanız gerekiyor, çünkü sut tuşuna basılan süre arttıkça vuruşun hızı düşüyor. Özellikle kısa mesafelerde bu ölçüyü tutturmak biraz zor, bu nedenle kısa mesafeden vuruş yaparken pas tuşu kullanılabilir.

Zor Bir Futbol Oyunu Arayanlar İçin

Benzer türdeki birçok oyunda kısa sürede ustalaşmak ve büyük başarılar kazanmak mümkün; bu durumda kısa bir süre sonra oyun bir köşeye atılıyor. Ancak çeşitli zorluk derecelerine sahip olan Worlwide Soccer '98 futbol oyunlarını çok iyi bilenler için bile pek kolay bir oyun değil. Zorluk derecesini Hardest yapıp, örneğin Brezilya ile oynadığınızda, iyi bir yapay zekaya sahip, boş alanları kullanan, çeşitli serbest atış stratejileri uygulayan, her mesafeden isabetli vuruşlar yapan ve ortalarla kalenizi ablukaya alan süratli bir takımla karşılaşacaksınız.

SEGA Worldwide Soccer '98 herkesin beğeneceği bir futbol oyunu değil. Oyun, bilgisayar 4:0 önde iken bile konsolu suçlamak yerine hataları analiz edip bunları düzeltmeye çalışan gerçek futbol fanatikleri için yapılmış. Kontrolün tamamen sizde olduğu gerçek bir futbol oyunu istiyorsanız bu oyun tam size göre.

Serkan Özsoy

SEGA SATURN TOP 10 LİSTESİ

1. World Wide Soccer 98
2. Sega Touring Car
3. Duke Nukem
4. The Lost World Jurassic Park
5. Fighters Megamix
6. Megaman X3
7. Virtua Cup 2 With Gun
8. Dark Saviour
9. Shining The Holy Ark
10. Scorcher

LEVEL KARNESİ

SPOR

ARAL İTHALAT LTD.
Tel: (212) 659 26 73
Sega Saturn
Fiyatı: 60$ (KDV dahil)



SEGA SATURN: WORLDWIDE SOCCER '98



Final Fantasy VII

Daha önce hiç bu kadar asi olmamıştınız

Heyecanla takip ettiğiniz konsol oyunları sayfamızda bu ay sizi tartışmasız süper, hatta Roleplaying tarzı oyunlar içinde Playstation'da bulabileceğiniz gelmiş geçmiş zamanların en iyi oyunu ile tanıştıracağız. Bakalım bu lafları hak eden oyun kim ve ne iş yapar. Evet bu oyun Final Fantasy VII ama siz kısaca FF7'de diyebilirsiniz. Daha önceki bölümlerinden hatırladığınız FF serisinin devamı olan Fınal Fantasy VII, değerli çekik gözlü programcıların (Cang cing cong usta) uğraşı sonucunda Squaresoft damgası altında 3 CD olarak piyasaya çıktı. Ve geldi gelecek derken en sonunda Türkiye'ye de satılmaya başlandı. Eğer oyunun adını daha önceden duyduysanız, size Final Fantasy'nin bu bölümünün de geçmişte olduğu gibi parlak olacağına garanti verebiliriz.



FF Rulez

Final Fantasy VII genel hatlarıyla tam bir RPG ve oynarken kesinlikle sıkılmayacağınız bir oyun. Şu anda sadece Sony Playstation için yazılmış sürümü bulunuyor ve belki de bu yüzden sadece Playstation adına bir çok ödül almış ve 1997'nin en iyi oyunlarından biri seçilmiş.

Eğer ilk kez oynayacaksanız pek telaşa kapılmayın çünkü oyuna başladıktan sonra göreceğiniz ayrıntılı menüler sizi ürkütebilir. Ama en fazla 2-3 saat sonunda oyunu oynayıp ilerleyebilir, neyin ne anlama geldiğini ve çok gözüken bu menülerin hepsinin bir anlam taşıdığını kusursuz olarak keşfedebilirsiniz. Oyunun ilk CD'sinde yer alan bölümlerde siz istemeseniz de zaten hareketler ve kullanmanız gereken yerler, nesneler size örneklerle anlatılacaktır. Bunun dışında dövüş sahnelerinin bilek gücünüzden daha çok stratejik kabiliyetinize dayalı olması konsol sistemleri Türkiye'deki kötü imajı da temizliyor.

Bu ne biçim bir dünya ?

Başlangıçta önceleri Shinra Corporation'nın Elite biriminde paralı asker olan Cloud'un rolünü üstleneceksiniz. Shinra Corp. aslında şehirde her şeyi kontrol altında tutan bir firma. Ve üstelik insanlar üzerinde otoritesini korkutmak ve alçaklık üzerine kurmuş bir firma. Tüm bunlara rağmen bu güne kadar kimse Shinra'nın önünde direnememiş çünkü ellerinde atmosferin doğal gücünü bulunduran Mako Reaktörleri buna engel olmuş. Ta ki kontrolü insanlara geri kazandırmaya çalışan Avalanche adında bir asi grubu ortaya çıkıncaya kadar. Siz de bu mistik macerada asi grubunun en yeni elemanlarından biri olan Cloud Strife'ı 3 CD boyunca bol hareketli bir şekilde kontrol ediyorsunuz. Mako reaktörlerine gelince, bunlar değerli taş şeklindeki Materia adındaki cevherlerle destekleniyor. Materia'lar çok değişik bir özelliğe sahipler, eğer bir silaha veya zırha yerleştirilirse bunların gücünü sabit tutabiliyorlar. Bütün taşlar kendilerine göre farklı görevler taşıyor ve daha da önemlisi sahip olduğu insana özel büyü gücü sağlıyorlar. Genel hatlarıyla konusu bu. FF7'nin kusursuz konusunu anlamak ise oyun akışına ve size kalmış.

Oyuna başladığınızda gidebildiğiniz her yere gitmeye çalışın ve gördüğünüz herkesle konuşun. Gözünüze parlak gelen şeyler mutlaka bir işe yarıyordur ve sizin kullanmanızı bekliyordur. Eğer bir yerde takıldıysanız mutlaka konuşulması gereken bir insanı görmemiş ya da konuyu tam anlamamışsınızdır. Bu yüzden etrafı tekrar gezip insanlarla konuşun. Oyunda şehir içinde, binalarda, bahçelerde ve





daha birçok yerlerde değişik ortamlarda koşuşturmanıza, dövüşmenize rağmen atmosferin sıcaklığı hiçbir zaman kaybolmuyor ve her an sizi oyuna yeni başlamış çocuk gibi bağlamaya hazır.

Tanrı Misafiri

Final Fantasy gerçekten de beklediğimizden de büyük bir başyapıt oldu yada olacak. Bu grafikler, bu ses efektleri ve müzik, bu konu, bu oyun ... Programcıların (yada hangi yüce yaratıksa) bize hediyesi -bu oyunu gerçekten sevdim! Kendinizi hayatta kalmak için terör kasırgasına, dev gibi yaratıkların üzerine saldırmasına alıştırmanız gerekecek. Çünkü insanlar rüyalarında bile elinde kılıcını çevirerek dövüşen asit çukurunda fırlamış tiplerin kafalarını uçuran bir askeri yada asiyi oynayamıyorlar. Dövüşmekten bahsetmişken tüm Polygon karakterlerin animasyonları gerek dövüşlerde gerekse normal ortamda çok mükemmel tasarlanmış. Müziklere ve ses efektlerine gelirsek hepsi oyun ile tam uyum içinde ve atmosferi bütünleyici özellik taşıyorlar. Müzikleri kendine özgün nerede duysanız Final Fantasy işte bu oyun dedirtecek kadar belirtili. Eğer beğenirseniz www.playstation.com adresindeki FF7'ye ayrılmış sayfadan Soundtrack'lerini ve oyun hakkındaki her şeyi hatta detaylı çözümünü içeren sayfayı da alabilirsiniz. Eğer uzun süreli oynarsanız kendinizi oyun ortamında bulacak ve konuyu tüm hatlarıyla kavrayabileceksiniz. Konusu çok sürükleyici ve 3 CD boyunca oynamaya vaktiniz ve ömrünüz yoksa hiç başlamayın. Her zaman olduğu gibi Playstation oyunlarının biri NTSC diğeri PAL olmak üzere iki sürümü bulunuyor. Final Fantasy VII'de de bu iki sürüm arasında bazı farklılıklar gözlemledik. Pal sürümünde fazladan 3 yaratık daha bulunuyor. Buna bağlı olarak zorluk seviyesi de artıyor. Delirmek istemiyorsanız mutlaka Memory kartına sahip olmanız gerekiyor. Çünkü 3 CD'lik bir oyun bir günlük bir oyun olamaz. Save etmek için belli bölgelerdeki yerlere gitmeniz ve sonra menüden Save etmeniz gerekiyor. Ne kadar akıcı ve eğlenceli olsa da bazı dövüşler sizi zorlayıp tekrar eden sahneler bulunması sizi sıkabilir. Silah satan bir dükkandan yeni bir silah yada zırh aldığınızda eski silahınıza bir daha hiç ihtiyaç duymasanız da yine de satmak için tekrar menülere girmeniz kısacası ayrı bir uğraş vermeniz gerekiyor. Bu satış işlemi otomatik yapılabilirdi. Ve son olarak karakterler arası eşya değiş tokuşu yapılması da ihtiyaç duyulan bir özellik olmasına rağmen eksik kalan noktalar olarak değerlendirildi. Yine de sırf bunlar yüzünden yanlış değerlendirme yapılamaz. Böyle bir klasik ilerde neden sizin rafınızda da durmasın. Grafikler, sesler ve oynanış tek bir noktaya varıyor. Söylemeye dilim varmıyor ama bu oyunu insanlar yapmış olamaz. Verdiğiniz paradan çok daha fazlasını hak ediyor.

Murat Karslıoğlu



LEVEL KARNESİ

RPG

SONY Eurasia Pazarlama A.Ş.
Tel: (212) 343 02 00
Firma: Squaresoft
Sony Playstation
1 Blokck Memory Card



PLAYSTATION: FINAL FANTASY VII



COLONY WARS

The Empire Must Fall !

Milattan sonra 3095 yılından bu yana, galaksi gittikçe büyüyen ve güçlenen bir imparatorluğa şahit oldu. Gezegenler ve yıldız sistemleri ardı ardına insanların eline geçti, yeni koloniler birbirini takip etti, sonuçta insanlar sayısız gezegene yayıldı. Ne var ki bu hiç te barış ve huzur dolu bir biçimde gerçekleşmedi. Ele geçirilen gezegenlerdeki daha güçsüz yaşam formları acımasızca yokedildi ya da köleleştirildi. Ama Dünya İmparatorluğunun acımasızlığı sınır tanımıyordu, kendi vatandaşları da bu vahşi yönetimden paylarına düşeni fazlasıyla aldılar. Yönetim tüm kaynakların Dünya gezegenini ayakta tutmak için harcanmasını öngörüyordu. Sayısız kolonide milyarlarca insan açlık, hastalık ve sefalet içinde yokolup gitti. Korkunç bir sömürü düzeni yoluna çıkan herşeyi tıpkı veba kasıp kavurdu. Tabii ki tüm bunlara karşı çıkmayı deneyenler oldu, ama imparatorluk donanmasının her yerde gözü ve kulağı vardı, en küçük isyan en kanlı biçimde bastırılıyor, emirlere direnen gezegenler ibret için topyekün imha ediliyordu. Ancak tüm bu acımasızlık yeni bir başkaldırının önüne geçemedi. The League of Free Worlds, yani Özgür Dünyalar Birliği adıyla anılan bir grup asi, Bennay gezegeninde düzenledikleri sürpriz bir saldırıyla bir zafer kazanmayı başardı. Bu küçük bir adımdı, ancak diğerlerine umut ve moral vermiş, imparatorluğu ise şaşırtmıştı. Artık her an daha fazla insan asilere katılıyor, insanlar özgürlük ve barış umuduyla yeniden silaha sarılıyordu.



Peace Through War !

Evet, bir süredir beklenen Colony Wars en sonunda Sony Playstation için piyasaya çıktı. Yapımcısı ise adını çok iyi bildiğimiz Psygnosis, bu firma her zaman en iyi oyunlara imza atmıştır. Oyun tür olarak uzay uçuş simülasyonu, burada hemen şunu belirteyim ki, her ne kadar standart Sony gamepad ile oynanabilse de, bu tarz oyunlar için analog bir kontrol aracı bence kesinlikle şart. Eğer bu türe ilgi duyuyorsanız bir tane edinin, çünkü Sony için bu tarzda daha pek çok oyunun yolda olduğunu ve şu ana dek elime geçen bilgilerden kesinlikle çok çekici göründüklerini söyleyebilirim. Bu tek kişilik bir oyun, save game dosyalarının her biri için 1 block memory gerekiyor, bunun dışında bölüm aralarında şifreler de mevcut.



Destroy Your Oppressors!

Colony Wars, konusu çok yeni olmayan bir oyun. Başta Star Wars olmak üzere bu tür bir hikaye kimbilir kaç defa önümüze sürüldü. Ne var ki her biri için övgü dolu sözler kullanmak genelde pek mümkün değil, fakat Colony Wars hikayesi ile olmasa bile, oynanabilirliği ve grafikleri ile kendini sevdirmeyi başarıyor. Öncelikle artık pek çok oyunda olmayan bir şey var, basit de olsa bir pilot kokpiti, üstelik bu gemiye göre değişiyor. Tabii isterseniz geminizi dışarıdan da görebiliyorsunuz. Asi güçleri olarak elinizdeki ekipman ve kaynaklar pek fazla değil. Ancak savaşlar ilerledikçe her iki tarafta da yeni gemiler piyasaya çıkıyor. Esas sorun aşağı yukarı her zaman için imparatorluk donanmasının sayı üstünlüğünü elinde bulundurmasından kaynaklanıyor. Üstelik yapay zeka pilotların hiç de kötü uçmadıkları söylenebilir. Benden söylemesi, özellikle büyük gemilerin atış menziline fazla girmemeye çalışın, eğer elinizde ağır silahlar yoksa, bunların



laser bataryalarına karşı pek fazla şansınız yok demektir. Malesef oyunda tek bir zorluk seviyesi var, o da hiç kolay değil.

Fight For Freedom!

Şimdi biraz da kokpitte bulunan göstergelerden bahsedelim, öncelikle iki yanda bulunan büyük bar göstergeler dikkatinizi çekecektir. Bunlardan soldaki sizin, sağdaki o anda hedef aldığınız geminin durumuyla ilgilidir. Soldaki göstergenin üst kısmındaki kısım kalkan ve gövde hasarını, alttaki ise süratinizi gösterir, sağdaki ise hedef gemi için aynı bilgileri verir. Ortada bulunan üç boyutlu elipsoid gösterge radar ekranıdır, buradan etraftaki araçları takip edebilirsiniz, dost gemiler yeşil, düşmanlar ise mavi olarak görünür.

Ekranın ortasında nişangah bulunur, füze kilitlemek istediğinizde ise bir başka hedef imleci belirir ve görüş alanı içindeki gemiye otomatik olarak yönelir. Hedef seçme işlemi ise gemi bilgisayarı tarafından yine otomatik olarak yapılan bir işlemdir, görüş alanı ve atış menzili içerisine giren gemilerden nişangaha en yakın olanı doğrudan hedef seçilir. Bu bence sakıncalı bir işlem, çünkü yoğun bir çatışma ortamı içinde insan kolayca yanlış bir gemiye ateş açabiliyor. Tabii ortadaki mavi ok size en yakın düşmanın konumunu gösteriyor ve eğer dost bir gemiyi hedef alırsanız telsizden uyarılıyorsunuz, ama yine de bunlar yeterli olmayabiliyor. Size bir ipucu, motor teknolojileri size kimin dost olduğunu hatırlamakta yardımcı olabilir, İmparatorluk gemileri portakal rengi bir egzos alevine sahipken, asi gemilerinde bu alev mavi renkte oluyor. Bunun dışında ekranda silahlarınızın durumu ile ilgili bir kaç gösterge daha belirebiliyor. Kullanacağınız silahlarda da belirgin etki farklılıkları var, bazıları sadece kalkanları ya da zırhı etkilerken, kimisi de düşmanın sistemlerini felç ediyor. Plasma bazlı silahlar en etkili olanları, ancak düşük süratleri ve yüksek tahrip güçleri nedeniyle daha çok büyük gemilere karşı kullanılmaları akıllıca bir taktik olur.

Death or Glory!

Oyun detay açısından bir hayli zengin, gemilerden yıldız sistemlerine dek pek çok konuda bilgi edinmenizi sağlayan data baseler mevcut. Adım adım savaşıyor ve iki cd süresince çeşitli ara sahnelerle bezenmiş bir dizi



senaryoyu takip ediyorsunuz. Amaç tüm sistemleri bağımsız kılmak. Doğrusu oyunda pek fazla kusur bulamadım, tabii yakındığım bazı konular yok değil. Mesela grafikler, doğrusu daha basit grafiklere alışmış olan gözlerim bu laser ve patlama efektleri karşısında oldukça yoruldu! Eğer gemiler ve kokpitler birazcık daha gerçekçi çizilmiş olsaydı kendimi gerçekten uzayda sanacaktım. Bir de kontrol konusu var tabii, gemiler 360 derecelik bir hareket serbestliğine sahip, hatta tam gaz ileri uçarken aniden geri geri uçarak manevralar yapabilmek bile mümkün, üstelik bazı durumlarda gerekli de. Geminin kütlesinin yerçekimsiz ortamda yapılan manevrala verdiği tepki dahil uçuş dinamikleri oldukça gerçekçi düşünülmüş. Ancak hızlı gidebilmek için bir parmağınızın devamlı gaz tuşunda olması gerekli ki bu biraz can sıkıcı olabiliyor. Üstelik pek çok kontrolü bir game pad üzerine sıkıştırmak için bazı fonksiyonlar çoklu tuş gruplarına yüklenmiş, doğrusu kuyruğunuzda bir füze varken mayın bırakmak için hangi kombinasyona ihtiyaç duyduğunuz hatırlamaya çalışmak pek kolay olmuyor. Bir başka sıkıntım ise silahlarla ilgili, tamam her gemide iki tip silah var ve ikisini de aynı anda ateşlemek mümkün, ama nedense görev brifingi verilirken kimse size geminize hangi silahların yüklendiğini söylemek zahmetine girmiyor. Eldeki silahları ve etkilerini uçuşa çıkmadan önce bilmek olaya psikolojik açıdan hazırlanmak için çok önemlidir. Neyse bu kadar yakınmak yeter, grafik ve ses olarak oyunun hakkını kesinlikle yememek gerek, şu satırların yazıldığı anda henüz daha iyisini görmüş değilim. Üstelik atmosfer olarak fena sayılmaz, ama ne yalan söyleyeyim, bu açıdan T.I.E. Fighter gibi bir oyunla başa çıkamaz. Kısacası eğer Playstation aldıysanız ama henüz dişe dokunur bir uzay oyunu bulamadıysanız bunu kesinlikle kaçırmayın derim. İki CD dolusu bir oyun ve bence verilen parayı hakediyor, tabii eğer bu türden hoşlanıyorsanız.

War Lord







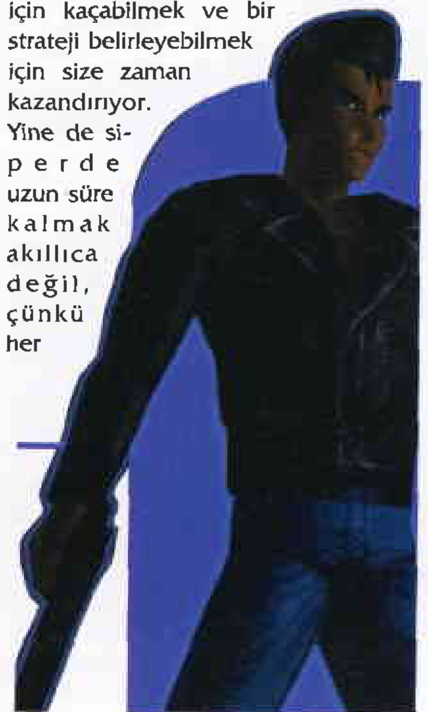
Silah Kuşanma Zamanı

Neden bilmem, çoğu insanın silahlara ve özellikle tabancalara karşı büyük bir zaafı var. Üstelik bu durum dünyanın pek çok tarafında da geçerli. Tabii ben her zaman için nükleer savaş başlıklarını tercih ederim ve Shadow Warrior bu sayede gönlümü kazanmıştı ama bu başka bir hikaye. Nitekim bu silah düşkünlüğü özellikle oyun salonları için tasarlanan Arcade makinelerde kendine iyi bir pazar bulabiliyor. İşte Time Crisis bu türden bir oyun, öncelikle güçlü System 22 modeli oyun salonu makineleri için hazırlanmış ve piyasaya sürülmüş bir Rail-Gun Shooter, ancak öylesine ilgi görmüş ki, yapımcı firma Namco, evlerde kullanılan System 11 sınıfı konsollar için de bir versiyon hazırlamaktan kendini alamamış. Üstelik çoğu oyunun tersine, yazılım Playstation için adapte edilirken daha basit ve yüzeysel bir hale getirilmemiş, aksine yeni oyun modları ve bol miktar bölüm katılarak daha da tatlandırılmış ve uzatılmış. Tabii işin bir de donanım yönü var, temelde bu bir shoot-em-up olduğundan yanında minik sevimli tabancasıyla birlikte geliyor. Minik lafın gelişi, GunCon isimli bu tabanca bu güne dek gördüklerimin en iyisi ve en hassas olanı diyebilirim. Öncelikle şunu belirteyim ki asla çok hafif değil, gerçekçilik için bir miktar ağırlık eklenmiş, ayrıca son derece hassas, fakat bazı model televizyonlarla tam uyum gösteremediğini farkettik. Yüksek hassasiyet için hem konsola, hem de televizyonun video girişine bağlanması gerekiyor, eğer şu büyük ekranlı dev projeksiyon televizyonlardan birine sahipseniz hiç korkmayın, bu alet diğer benzerlerinin aksine sorunsuz çalışacaktır, aldığımız bilgiler bunu doğruluyor. Tabancanın üzerinde bulunan düğmelerden biri oyun esnasında silahınızı doldurmaya, diğeri ise eğilip siper almanıza yarıyor. Oyun tek kişi için tasarlanmış olduğundan diğer porta Game Pad'i bağlayarak bu fonksiyonları oradan kullanabiliyor, bu sayede devamlı olarak iki kolunuzu havada tutup çabuk yorulmaktan kurtuluyorsunuz, üstelik kendinize uygun bir atış pozisyonu seçmek de mümkün oluyor. Bu arada hemen belirteyim, her ne kadar GunCon tabanca diğer firmaların oyunlarıyla uyumlu değilse de, bu sadece Time Crisis için özel olarak yapıldığı anlamına gelmiyor, çok yakında çıkması beklenen Point Blank ve Maximum Force gibi oyunlarla da kullanılabilecek, bu yüzden ödenen parayı kat kat hakediyor.



Kurşun Yağmuru Altında

Çoğu benzerinin aksine, Time Crisis oynarken gördüğünüz herşeye ateş açmak ve onlar karşılık verirken kaz gibi ortada dikilmek durumunda değilsiniz. Düşmanlarınız her köşeden önünüze atlayıp vurulmayı beklemiyor, tabii bazen bir kapıyı açıp bir oda dolusu kötü niyetli tiple karşılaşıyorsunuz, ancak etraf arkasına saklanabileceğiniz duvar, fıçı, sandık benzeri pek çok nesneyle dolu ve siz bunların arkasına tam siper yatabiliyorsunuz. Bu durum silahınızı doldurmak, yoğun ateş altından bir an için kaçabilmek ve bir strateji belirleyebilmek için size zaman kazandırıyor. Yine de siperde uzun süre kalmak akıllıca değil, çünkü her







bölümü geçmek için konulmuş bir süre sınırı mevcut ve emin olun eğer yeterince hızlı değilseniz, vurulmaktan ziyade süreyi aşmaktan korkmanız gerekir. Yine de bölümü tamamen temizlediğinizde ya da çeşitli renklerdeki düşmanları, mesela portakal rengi üniformalı askerleri vurduğunuzda zaman bonusları kazanabiliyorsunuz, ama bence bu süre limitleri gerçekten çok sıkıcı. Bir de oyun modlarına gözatalım, üç temel oyun çeşidi mevcut. İlki Story modu olup, bu tarz oynarken üç bölümü ve her birinin içindeki dört alt seviyeyi sırasıyla geçiyorsunuz. Her bölümde farklı bir suçla mücadele ediyorsunuz, mesela ilk bölümde konuk devlet başkanının kaçırılan kızını kurtarıyor, ikincisinde büyük bir silah kaçakçısının peşine düşüyorsunuz. Oyunda fazla detaylı olmasa bile bir hikaye mevcut ve siz ilerledikçe olaylar çözüme kavuşuyor. İkinci oyun modu tam atış yarışması yapmayı seven arkadaş grupları olanlar için ideal, Time Attack olarak adlandırılan modda sınırsız hakkınız ama çok kısıtlı süreniz var, bu süre içinde bölümleri bitirmek zorundasınız. Special modu seçerseniz ise olayların akışı bir hayli değişiyor, bölümler arasında ilerlerken yol ayrımlarına geliyorsunuz ve bir seçim yapmanız gerekiyor, seçtiğiniz yol oyunun akışını değiştiriyor.

Bana Bir Gatling Verin!

Evet bana bir Gatling Minigun verin, mümkünse 30 mm. olsun lütfen. Ne yazık ki oyunun bence eksik yanlarından biri farklı silahlar kullanma imkanı sağlayan Power-up'lara yer verilmemiş olması. Sadece tabanca ile yetinmek zorundasınız. Her ne kadar sınırsız cephaneye sahip olsanız da bazen etrafı güzelce temizleyecek bir bazuka ya da seri atış imkanı tanıyan bir mitralyözün eksikliğini acı bir şekilde duyuyorsunuz. Çoğu zaman seri bir şekilde ateş etmek yetmiyor, attığınız her kurşunun hedefini bulduğundan emin olmanız gerekli, pek çok yerde düşmanlarınız açıkta durmuyor, siper aldıkları yerin ardından sadece kafaları görülüyor, böyle durumlarda tabancanın şaşmaz hassasiyetine çok ihtiyaç duyacaksınız. Oyunun bir diğer yetersiz yanı bence ses efektlerinin yeterince çeşit içermemesi, ancak ses ve müzikler kalite olarak güzel. Grafiklere gelince, tüm çevre tasarımı ve karakterler texture kaplı üç boyutlu poligonlardan oluşuyor, etrafta fazla kan yok ama böylesi grafik netliği açısından daha iyi olmuş. Ara sahnelerin kalitesiyse tipik Playstation, söylenecek fazla şey yok. Oyunda en sevdiğim yönlerden biri diğer pek çok oyunda bulunan rehine, sivil ve polis gibi vurulmaması gereken, ancak ne yapacağı hiç belli olmayan karakterlere yer verilmemiş olması oldu, sadece siz ve canınıza okumak için sabırsızlanan bir tabur kötü adam kozunuzu rahatça paylaşıyorsunuz. Tabii kötü adam lafı öylesine söylenmiş bir laf, çünkü düşmanlarınız bol ve ateş güçleri 'Lanet Olsun' ile 'Aman Tanrım' arasındaki seviyelerde değişiyor. Eğer bu bir bilgisayar oyunu olmasa ve gerçekten o tiplerle kapışmak zorunda kalsam, bir AH-64 Apache saldırı helikopterinden aşağı silahla yanlarına bile sokulmazdım, nerede kaldı gariban altıpatlar! Neyse, şöyle bir toparlayalım. Grafikler, ses, müzik ve oynanabilirlik çok güzel, silahı iyi ve kaliteli üstelik bu tabancayı destekleyecek pek çok oyun da yolda, bir hayli zor, ancak bıktırmaktan ziyade bağımlılık yapmaya meyilli, kısacası eğer bu türden hoşlanıyorsanız şimdiye dek yapılmışların en iyisi denebilir. Peki be adam, öyleyse niye dört yıldız verdin! Özür dilerim ama zaman limitlerinden nefret ediyorum, elimde değil, tabii bu durum işi kızıştıran ve oyunun temposunu hızlandıran unsurlardan biri, ama ben yine de zaman limitlerinden nefret ediyorum. Benim beklediğim, hayallerimde olan oyunda tabanca yerine makineli top kullanılacak, hani şu Arnie tarafından Terminator 2'de kullanılandan ve sınırsız düşmanla, sınırsız süre olacak. Ne yapayım, ne kadar güzel olursa olsun sıradan bir tabanca beni kesmiyor, yetemiyor. Ateş gücüm Death Star'dan daha az olursa kendimi çıplak hissediyorum. Ama siz bana bakmayın, bu oyun gerçekten alınmaya ve oynanmaya değer, kaçırmayın.

Mad Dog

LEVEL KARNESİ

ACTION

SONY Eurasia Pazarlama A.Ş.
Tel: (212) 343 02 00

Firma: Namco
SONY PLAYSTATION



PLAYSTATION: TIME CRISIS



HERCULES

Herkül'ün Neşe Dolu Maceraları



Walt Disney ismini duymamış kimse var mıdır acaba şu dünya üzerinde? Çizgi filmlerinden tutun da resimli romanlarına dek en eğlenceli yapımların altında imzası bulunan bu şirket son yıllarda ciddi bir biçimde bilgisayar oyunları dünyasında boy gösteriyor. Genelde yapımların seviyesi çok küçük yaştaki kardeşleri hedef alıyormuş gibi görü-



nebilir, ama durum pek öyle değil. Eğer bu acı ve şiddet dolu dünyada biraz olsun ruhundaki çocuksu yanı yaşatmak, insan olmanın, gülmenin ve neşenin neye benzediğini hatırlamak istiyorsanız Walt amcanın mirası sizi de ilgilendiriyor demektir. Nitekim Hercules işte böyle bir oyun, tipik Walt Disney çizimleri ve animasyonları ile bezenmiş, üstelik her yönüyle çocuksu bir espri anlayışıyla işlenmiş. Konuşmalar, karakterlerin animasyonları ve daha pek çok detay yüz kaslarınızın anlamsızca gerilmesine, ki bizim galakside buna gülmek denir hatırlatalım, sebep teşkil ediyor. Kötü adamlar öyle klişe bir kötü imajı taşıyor ki, her hareketleri ve döğüş yöntemleri bile komik sayılır, mesela bir bölümde ki Boss Centaur öyle yumrukla filan yenilmiyor, bir fırsatını bulup bu yarı at, yarı insan yaratığın sırtına atlamalı ve onu yorgunluktan bayıltana kadar etrafta rodeo yaptırmalısınız! Konu gayet basit, Hercules hem insanlar arasında ve hem de Olympos dağında layık olduğu yeri alabilmek için eğitimin sürdürmektedir, amacı dünya üzerinde onurlu bir kahraman olarak hatırlanmaktır. Ne var ki başkalarının bambaşka planları vardır.

Hades'in Küçük Canavarları

Ölüm ve yeraltı krallığının tek efendisi Hades ülkesinin sınırlarını yukarı, ölümlülerin dünyasına doğru genişletmek amacındadır. Kısa bir süre içinde yıldızlar uygun konuma gelecek, böylece uzak yıldızlara büyülü bir boyut kapısı açmak ve oradan korkunç yaratıklar getirmek mümkün olacaktır. Falcıları Hades'e eğer yeterince çabalarsa büyük ve güçlü Zeus'u yenebileceğini müjdelerler, ne var ki eğer öncelikle Hercules safdışı bırakılmazsa bu mümkün olmayacaktır. Bu yüzden en güçlü canavarlarını toplayan Hades güçlü düşmanını altetmek için hazırlıklara başlar. Oyun üç ana bölümden oluşuyor, her bölüm kendi içinde pek çok alt seviyeye ayrılıyor. İlk bölüm Hercules için eğitmeni Phil tarafından hazırlanan özel bir parkurda geçiyor, Hercules burada gücünü ve çevikliğini kullanmayı öğrenmek durumunda. Daha sonra bu ikili büyük Thebes şehrine doğru yola çıkıyorlar, ancak her zaman ki gibi yardım isteyen bir bayanın çığlıklarına koşup kendilerini büyülü bir ormanda buluyorlar. Son aşamada ise istila edilmakte olan Thebes



şehrini kurtarmak zorunda kalıyorlar. Oyun tipik bir platform oyunu olmasına rağmen bir üç boyutluluk hakim, mesela arka planda sizi arayan Centaur sürüsünü görüyor ve patikalardan geçip onların yanına varabiliyorsunuz. Bazen de ekranın içine doğru uzanan ve tuzaklarla dolu bir yolda koşarak ilerliyorsunuz. Hercules dev kayaları kaldırıp dört bir yana fırlatabiliyor, yolunu kapayan kaya yığınlarını yumruklarıyla parçalıyor ve doğru power-up bulunduğunda kılıcından yıldırımlar yağdırabiliyor. Uzun sözün kısası çok neşeli ve hareketli bir oyun, eğer içinizdeki çocuk ölmemişse, yüz yaşında bile olsanız bu oyundan zevk



alabilirsiniz. Ama eğer büyüklerinin aptallıklarına özenen, yaşlanıp sigara, içki ve silah tüketimine katkıda bulunacağı günleri sabırsızlıkla bekleyen bir çocuksanız, boşverin gitsin, hem zaten siz neden bilgisayar gibi "çocukça" birşeyle ilgileniyorsunuz ki ?

M. Berker Güngör





SONY PLAYSTATION HİLELERİ



Need For Speed

Lunar Springs parkurunda yarışmak için şunları yapın, önce Tournament Mode'a geçin ve şifre olarak SPKSHC yazın. Sonra dönüp başka bir modu seçin. Buradan pist olarak Rusty Springs parkurunu seçin, ancak L1, R1 ve üçgen tuşlarını basılı tutmayı unutmayın. Eğer doğru yapabildiyseniz Lunar Springs parkurunun resmi belirecek ve ay yüzeyindeki bu pistte yarışma imkanı bulacaksınız.

Gunship

Uçuş esnasında devamlı vurulmaktan bıktıysanız, ölümsüzlük için şunu deneyin. Öncelikle görev emirlerinizi alın ve oyuna başlayın. Oyun yüklenirken görülen helikopter resimli ekranda L1, L2, R1 ve R2 tuşlarına basın ve tüm yükleme süresünce basılı tutun. Eğer doğru yaptıysanız görev ekranı belirdiğinde sol üst köşede CHEAT yazıyor olacaktır. Artık vurulmaktan korkmanıza gerek yok, ancak dağlara çarpmamaya dikkat edin.

Skeleton Warriors

Karakterinizin ölümsüz olması için şunu bir deneyin, önce oyunu başlatın, hangi seviyede olduğunuz farketmez. Sonra START tuşuna basarak oyunu dondurun ve sırasıyla şu tuşlara basın: Aşağı, yuvarlak, kare, kare, yukarı, X ve sonra da tekrar START tuşuna basarak oyunun devam etmesini sağlayın, eğer başardıysanız karakteriniz saydam bir görüntüye sahip olacaktır.

Worms

Oyunda yeni silahlara kolayca ulaşmak için şunu yapın, öncelikle Options ekranına geçin ve burada Weapon Options seçeneğine basın. İmleci ekrandaki hiçbir kelimeye dokunmayacak bir yere getirin ve sonra da X ile kare tuşlarına beraberce yedi defa arka arkaya basın. Bu New Weapons seçeneğini aktif hale getirecektir.

GEX



Oyuna başladıktan sonra henüz Dome içindeyken Select ile Item Menu seçeneğini açın. Sonra R1 tuşunu basılı tutarken sırasıyla X, kare, X, sağ, yukarı, sol, yuvarlak, aşağı ve aşağı tuşlarına basın, Stage Select ekranı belirecektir, artık istediğiniz bölümü seçebilirsiniz. Herhangi bir yerdeyken ise şunu yapın, R1 tuşunu basılı tutarken sırasıyla yuvarlak, Start, sağ, yukarı, kare, sol, sol, yukarı, Start tuşlarına basın. Büyük bir patlama olacak ve tüm seviyelere ulaşma hakkını elde edeceksiniz.

PO'ed

Tüm malzeme ve silahlar için şunu deneyin, kare ve Select tuşlarına aynı anda basarak harita moduna geçin, sonra ok sizi işaret edene dek sol tuşa basın. Ok sizi gösterdiğinde Start tuşu ile standart görüntüye dönün. Dönüş esnasında L1, kare, X ve yuvarlak tuşlarına aynı anda basın. Select ile harita modundan çıkın ve üçgen tuşuna basarak envanterinizin dolu olduğundan emin olun. Tam sağlık almak içinse ayağa kalkıp bir ters takla atın, tabii oyundaki karakterden bahsediyorum, takla esnasında hemen şu tuşlara aynı anda basın, aşağı, X ve R2. Bitiş sahnesini görmek istiyorsanız bunun için ana menüden Load Game şıkkını seçin. Sonra sırasıyla şunları yapın, Sağ tuşa basılı tutarken yuvarlağa basın, ardından üçgene basıp iptal edin. Sol ve kare tuşlarına aynı anda basın ve bırakıp üçgene basarak iptal edin, son sahneyi göreceksiniz.

Descent

Tüm anahtarlar için: Kare, X, O, Üçgen, X, Üçgen, Üçgen, X, Üçgen, X, Üçgen, X
Turbo: Kare, Üçgen, O, Kare, O, X, Kare, X, O, Üçgen, Kare, X
Tüm Seviyeler: Üçgen, Kare, Kare, Üçgen, O, O, Kare, Kare, Üçgen, O, Kare, Kare
Ölümsüzlük: Kare, Üçgen, O, Kare, Kare, Üçgen, O, O, Kare, Y, Kare, X
Mega Silahlar: Üçgen, Kare, O, X, Üçgen, Kare, X, Üçgen, Kare, X, O, Kare

Theme Park

Oyunda takma adınız (nickname) sorulduğunda BOVINE yazın ve parkınızı kurmaya başlayın. Açılış ekranı belirdiğinde ve parkınızın giriş kapısı göründüğünde Kare, X ve O tuşlarına basılı tutun, sınırsız paranız olacak.

Cyberia



İsim olarak NEMROSIM girin, yeni bir oyun başlatın ve Start ile oyunu dondurun. Menü ekrana geldiğinde Load seçeneğini tıklayın, tüm seviye kodlarına ulaşacaksınız.